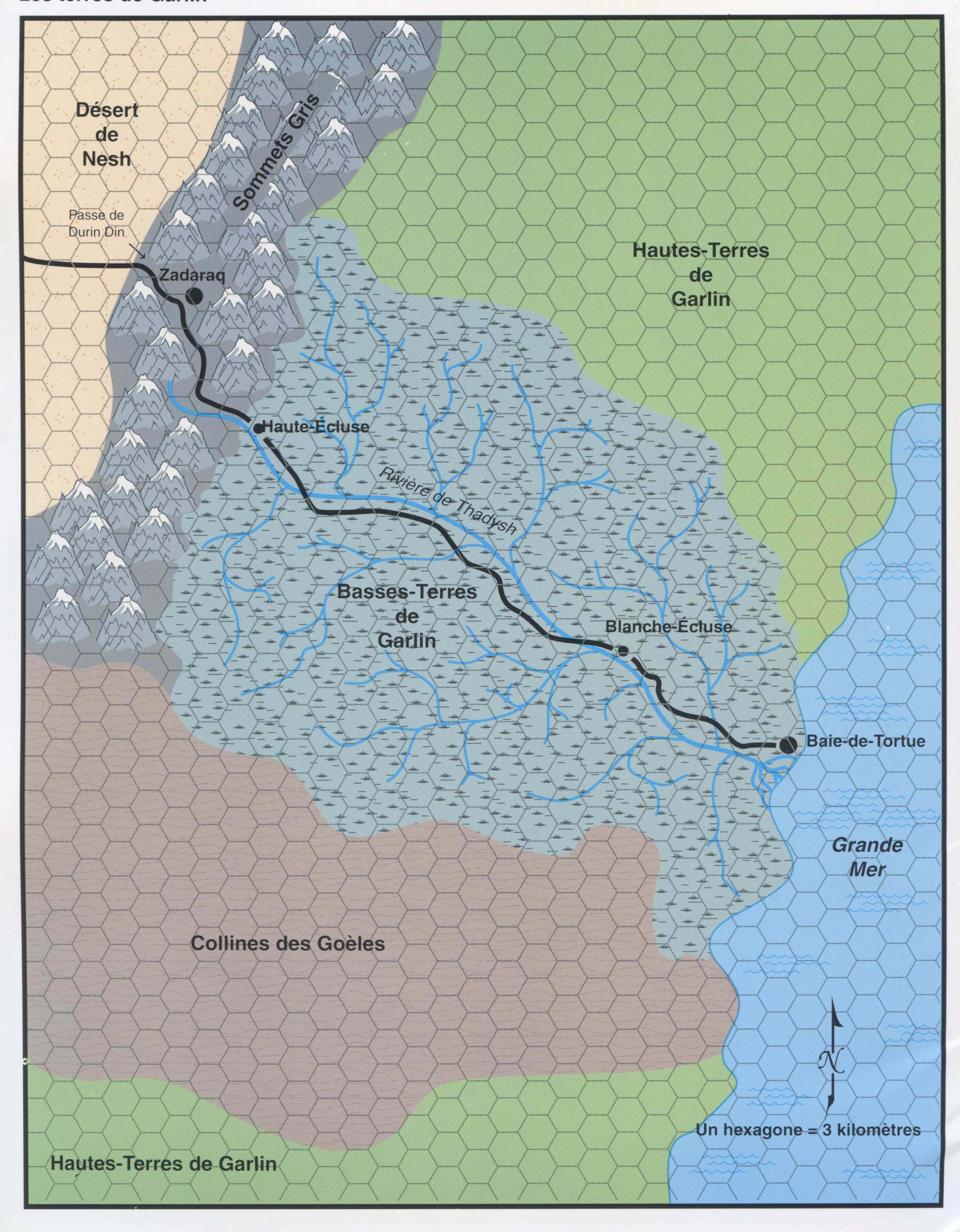

HHQ3
AVENTURE
Une aventure pour un personnage de niveau 2 à 4
9420F
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
Aventure de jeu officielle
L'Épreuve du voleur
de Troy Christensen
Easley
TSR

Les terres de Garlin



Introduction



L'Épreuve du voleur

de Troy Christensen

Crédits

Conception : Troy Christensen
Rédaction : C. Terry Phillips
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations intérieures : Gary Williams
Cartographie : John Knecht
Production : Hans Kötz
Composition : Alejo Torres et Luis Ogg
Traduction : Isabelle Troin-Joubaud
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

9420F

ISBN 1-86009-047-8

L'Épreuve du voleur est un scénario conçu pour un Maître de Donjon (MD) et un seul personnage-joueur. Il convient parfaitement à un voleur désireux d'acquérir des points d'expérience ou d'utiliser ses talents spéciaux sans se faire voler la vedette par ces empêcheurs de tourner en rond que sont les guerriers et les magiciens.

Ce scénario est destiné à un voleur de niveau 2 à 4 ; il est parfait pour un personnage de 3ème niveau. Si le MD y apporte quelques modifications, il peut également servir à un voleur inexpérimenté de niveau, ou à un vieux roublard de 6ème niveau. Il est possible d'utiliser un voleur multi-classé dans cette aventure, bien qu'elle mette davantage l'accent sur les talents de voleur que sur ceux de jeteur de sorts ou de combattant.

L'Épreuve du voleur est avant tout un mystère épais où fourmillent les dénonciations et les duperies. Le déroulement de l'intrigue dépend essentiellement des actions du personnage-joueur. Mais les choix que celui-ci effectuera dépendront de la façon dont vous, MD, lui dépeindrez les PNJ et lui soumettrez les indices. Ne soyez pas trop dur avec lui, car les erreurs peuvent se révéler désastreuses dans un scénario solo.

Les occasions de combattre ou d'acquérir des objets magiques sont rares dans ce scénario. Pour compenser ce manque de points d'expérience, nous encourageons le MD à en attribuer pour d'autres activités du personnage (nous émettons diverses suggestions au fil du scénario). Consultez également la règle optionnelle intitulée « Points d'expérience individuels », au Chapitre 8 du *Guide du Maître*.

Voici un résumé des pages qui suivent. Le chapitre 1, « Informations sur le contexte », décrit l'environnement et son histoire, et propose au MD différentes façons d'introduire le personnage dans le scénario. Le chapitre 2, « Personnages-non-joueurs », décrit les plus importants de ces derniers. Le chapitre 3, « Lieux importants », décrit le cadre du scénario : les villes de Haute-Écluse et Blanche-Écluse, ainsi que les terres avoisinantes. Le chapitre 4, « Éléments d'intrigue », détaille les différents événements principaux et secondaires du scénario. Le MD doit lire le scénario en entier avant de le faire jouer.

Chapitre 1 : Informations sur le contexte

Il y a des années, il était dangereux et difficile de faire du commerce le long de la rivière de Thadysh. L'ennemi n'était ni humain ni monstrueux, mais géographique : la Thadysh serpentait depuis les Sommets Gris à l'ouest, passait par les vallées marécageuses et allait se jeter dans les eaux tièdes devant Baie-de-Tortue. Sur toute sa longueur elle était parsemée de rapides rocheux, et ses rives n'étaient que fondrières stagnantes.

Perchée sur les Sommets Gris, la ville de Zadaraq exploitait de riches mines d'or, d'argent et de fer. Ces minéraux étaient fondus et coulés en forme de lingots portant la marque du duc du royaume, le Seigneur Zadaraq, un dirigeant cruel et impitoyable.

Les hommes et les nains de Zadaraq menaient une vie épuisante. Ils ne retiraient que peu de profit de leurs belles mines, puisque la plupart des bénéfices servaient à payer le transport jusqu'à Baie-de-Tortue, et que le duc faisait main basse sur le reste. Le peuple de Zadaraq n'avait qu'un plaisir : goûter au doux refuge que leur offraient les vallées environnantes.

Bien plus loin en aval de la rivière de Thadysh vivaient les hommes et les elfes de Baie-de-Tortue, qui moissonnaient le raisin, l'orge et le houblon le long de la côte balayée par les vents. Ils produisaient des vins parfumés, des bières capiteuses et des cervoises épicées très prisées par les mineurs. Mais leurs terres manquaient de minerais, d'où un commerce fructueux avec Zadaraq.

Pendant de nombreuses générations on commerça le long de la rivière ; mais d'innombrables flottilles de barges lourdement chargées allèrent se briser sur les rochers. Des caravanes tentèrent de passer à pied, mais les marais firent plus de veuves que de riches marchands.

Le règne du maléfique Seigneur Zadaraq toucha à sa fin lorsque le peuple se révolta et rejeta son joug ; puis le Duc Garlin (un paladin jouissant d'une certaine réputation) s'installa ensuite à la tête du royaume. C'était un guerrier noble et sage, qui sut prêter l'oreille aux besoins du peuple et évaluer les richesses que l'on retirerait de l'établissement d'une route commerciale sûre entre les deux communautés, Zadaraq et Baie-de-Tortue. Il dépêcha une équipe pour étudier les possibilités en la matière.

On décida de construire deux écluses le long de la Thadysh. La première, nommée Haute-Écluse, serait le port commercial d'où partiraient les minéraux extraits des Sommets Gris. Elle ferait descendre les barges de 6 mètres, jusqu'au niveau de la moyenne Thadysh rendue plus navigable par la seconde écluse, nommée Blanche-Écluse et située à trois jours de marche de la cité portuaire de Baie-de-Tortue. Cette dernière servirait de barrage aux eaux puissantes et rapides qui tourbillonnaient entre les deux écluses, et assurerait un débit calme et régulier. À Blanche-Écluse, les bateaux descendraient de nouveau de 3 mètres, et pourraient voguer vers les rivages paisibles de la basse Thadysh.

La construction des deux écluses renforça les liens entre les deux cités, qui au fil des années devinrent prospères et puissantes. Des richesses en provenance du monde entier arrivaient à Baie-de-Tortue et remontaient la Thadysh jusqu'aux tours et aux châteaux de Zadaraq. De nouvelles mines furent creusées, et l'on mit à jour d'énormes dépôts d'or, d'argent et de platine, ainsi que des veines de fer et de mithril qui s'enfonçaient à plusieurs kilomètres dans les entrailles de la terre.

Un tel flot de richesses ne manqua pas d'attirer des voleurs et des malandrins des recoins les plus retirés du royaume. Bientôt, les plus puissants d'entre eux constituèrent une guilde afin de réguler et diriger les activités illégales dans la zone. Cette guilde contrôlait le jeu, le vol et les rackets tout le long de la rivière ; son quartier général était établi dans la paisible ville de Blanche-Écluse.

Chaque barge quittant une écluse devait payer une certaine somme à la guilde en échange de sa protection, ce qui lui assurait que son voyage vers l'amont ou l'aval de la rivière se déroulerait sans incident. Après avoir connu des générations de voyages périlleux dans les eaux traîtresses, les marchands se laissèrent facilement convaincre qu'une telle protection valait bien quelques bourses de pièces d'or. Ainsi, la guilde s'enrichit en « servant » les marchands, c'est-à-dire en protégeant leurs barges des pirates et autres dangers.

Au fil des ans, la guilde des voleurs se divisa en plusieurs factions, dont certaines se détachèrent du corps principal pour former une seconde organisa-

Chapitre 1 : Informations sur le contexte

tion calquée sur la première, qui établit son quartier général dans la ville de Haute-Écluse. Ainsi, à elles deux, les guildes pouvaient superviser toutes les opérations fluviales.

Tout le monde semblait satisfait de la situation. Le Duc Garlin s'enrichissait grâce aux taxes, le peuple pouvait enfin accéder au luxe, les marchands se réjouissaient de leurs profits, et la guilde ponctionnait invariablement tous les autres intervenants.

Tout se déroula ainsi pendant des années — jusqu'à la récente arrivée du Bandit des Goèles. Depuis son refuge secret, le voleur masqué a arraisonné et pillé toutes les barges allant et venant sur la rivière au cours des trois derniers mois. Personne ne sait qui il est ni d'où il vient. Des doigts accusateurs se tendent dans toutes les directions. Certains pensent que le « bandit » n'est qu'une nouvelle faction de la guilde des voleurs. D'autres murmurent que le Bandit des Goèles est protégé par le duc, et que son but est de détruire la guilde des voleurs. D'autres enfin croient que cette dernière est elle-même engagée dans une lutte pour le pouvoir. Inutile de dire qu'elle offre une récompense conséquente à quiconque pourra démasquer le pirate ; tout homme ou femme appartenant à ses rangs et réussissant à s'acquitter de cette tâche verrait s'ouvrir devant lui la voie de l'avancement.

Introduction pour le personnage-joueur

Pour lancer ce scénario, l'idéal est de disposer d'un PJ natif de Blanche-Écluse — ou, à défaut, d'un endroit situé non loin des terres de Garlin.

Si le personnage n'est pas originaire de Blanche-Écluse, le MD peut improviser quelques « coups » qui lui permettront d'entrer en contact avec la ville et les terres entourant Garlin. Toutefois, le PJ n'aura pas accès à la guilde de voleurs locale, et ne connaîtra pas non plus l'identité du maître de celle-ci.

Si le PJ ne peut absolument pas débuter l'aventure à Blanche-Écluse, le MD peut l'introduire dans le scénario de la façon suivante. Le PJ approche la guilde de voleurs locale porteur de papiers de transfert depuis sa propre guilde — probablement plus vaste et influente que l'autre. Ces papiers sont adressés au maître de la guilde de Blanche-Écluse (voir « Madame Mary Reisyk » dans le chapitre consacré aux PNJ), et ont été rédigés par un maître-voleur (20ème niveau ou plus). Peut-être a-t-il eu vent de ce qui se passe dans le royaume de Garlin ; peut-être souhaite-t-il positionner un agent à lui en vue d'un subterfuge futur. Quoi qu'il en soit, le PJ ne connaîtra pas l'identité du maître de la guilde des voleurs de Blanche-Écluse jusqu'à ce que le scénario ait commencé.

Indications pour le MD

Il est impératif que le MD fasse ressortir l'impression de corruption et de mystère qui entoure les événements de *l'Épreuve du voleur*. Il doit s'efforcer de jeter le PJ dans un doute permanent, et faire en sorte que celui-ci s'attende à tout moment à se faire trahir ou poignarder dans le dos.

Étudiez soigneusement le chapitre suivant pour savoir qui est qui et pour comprendre les motivations des PNJ. Il n'y a pas vraiment de « grand méchant » dans cette histoire, bien que l'on puisse considérer le Bandit des Goèles comme tel. Chaque PNJ complote pour obtenir quelque chose — et la plupart sont prêts à tout risquer pour l'obtenir. En tant que MD, vous devez incarner chaque PNJ en fonction des indications qui vous sont fournies. Essayez de conférer au scénario une atmosphère de mystère ; n'en divulguez pas trop à la fois. Laissez le joueur se perdre en conjectures sur la situation, même si ces dernières sont très éloignées de la réalité.

La plupart des événements de cette aventure seront provoqués par les décisions du PJ. Mettez chaque intrigue en place, puis laissez le personnage s'y mouvoir à sa propre vitesse. Ne le menez pas par le bout du nez ; laissez-le découvrir des indices et réagir en fonction de ses propres motivations. Le rythme est une chose importante ; mais en règle générale, il vaut mieux laisser le personnage (et le joueur) prendre le temps nécessaire pour découvrir la clé du mystère.

Chapitre 2 : Personnages-non-joueurs

Ce chapitre décrit les personnages les plus intéressants de Garlin, et leurs motivations en rapport avec le scénario. Les listes d'équipement incluent les objets communément possédés. Le MD peut développer l'historique fourni comme il le jugera bon.

Madame Mary Reisyk, la « Taupe » (V8) : Humaine ; CA 5 ; VD 12 ; pv 32 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 16, Cha 15 ; AL CB ; TAC0 16.

Capacités spéciales : Vol à la tire 15 %, crocheter les serrures 25 %, trouver/désamorcer des pièges 95 %, mouvement silencieux 30 %, se cacher dans l'ombre 30 %, détecter des bruits 15 %, escalade 60 %, lire des langues inconnues 55 %.

Compétences martiales : Dague, épée courte, fronde.

Compétences diverses : Natation 10, Déguisement 14, Estimation 14, Saut 10, Lecture sur les Lèvres 10.

Équipement : *Armure de cuir cloutée +1*, dagues (x3), épée courte (à l'extérieur de la guilde seulement), bourse contenant 25 pa et 2 po.

Madame Reisyk, ou la « Taupe », comme l'appellent les voleurs de Blanche-Écluse, mesure au moins 1,80 mètre ; elle est agile et musclée. Lorsqu'elle travaille en tant que voleuse, elle porte un justaucorps de cuir clouté teint en rouge, et des bottes noires montant jusqu'au genou. Le reste du temps, elle s'habille comme les autres habitants de la ville.

Madame Reysik est le chef de la guilde de Blanche-Écluse ; elle possède et gère également le magasin d'alimentation, le marché et l'entrepôt de la ville.

Motivations : La « Poule » est une femme dure et volontaire, qui a travaillé longtemps et durement pour atteindre sa position actuelle. Tous les voleurs de Blanche-Écluse sont loyaux envers elle. Mais les récents événements l'ont piquée au vif, et elle a décidé d'utiliser le PJ comme appât pour démasquer le Bandit des Goèles. Elle se moque éperdument du bien-être du PJ, mais le mettra probablement dans la confidence. En réalité, elle souhaite seulement attraper le bandit et mettre un terme au mystère de son existence.

Kyma la Hache (V3) : Humaine ; CA 8 ; VD 12 ; pv 18 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 12, Dex 13, Con 15, Int 8, Sag 11, Cha 9 ; AL CN ; TAC0 19.

Capacités spéciales : Vol à la tire 45 %, crocheter les serrures 15 %, trouver/désamorcer des pièges 10 %, mouvement silencieux 15 %, se cacher dans l'ombre 15 %, détecter des bruits 20 %, escalade 60 %, lire des langues inconnues 0 %.

Compétences martiales : Hache, fronde.

Compétences diverses : Jonglerie 12, Funambulisme 13, Cuisine 8.

Équipement : Armure de cuir, hache (x2), épée courte, bourse contenant 5 pa et 2 pe.

Kyma la Hache est une jeune femme basanée aux longs cheveux noirs et aux sourcils épais. Elle est mince et mesure environ 1,65 mètre. Elle met à profit la fluidité de ses mouvements et sa précision pour son passe-temps favori : jongler avec des haches.

Kyma est le lieutenant en chef de Madame Reysik ; mais aux yeux de la population, elle n'est que la cuisinière de la Taverne des Goèles.

Motivations : Comme la plupart des voleurs, Kyma ne se préoccupe que d'elle-même et elle est assoiffée de pouvoir. Toutefois, elle fait preuve d'une loyauté extrême envers la « Taupe ». Elle ne manquera pas d'exprimer son animosité envers tout voleur tentant de barrer le chemin de son chef. Dans la plupart des événements à suivre, elle travaillera en étroite relation avec le PJ ; mais ne cachera pas qu'elle ne l'apprécie ni ne lui fait confiance. Le MD peut trouver intéressant de laisser croire au PJ que Kyma est le Bandit des Goèles (ce qui n'est pas le cas).

Miri Doucetouche (V2) : Petite-femme ; CA 7 ; VD 6 ; pv 10 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 8, Dex 17, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 16 ; AL NM ; TAC0 20.

Capacités spéciales : Vol à la tire 45 %, crocheter les serrures 10 %, trouver/désamorcer les pièges 5 %, mouvement silencieux 10 %, se cacher dans l'ombre 35 %, détecter des bruits 15 %, escalade 60 %, lire des langues inconnues 0 %.

Compétences martiales : Dague, bâton.

Compétences diverses : Déguisement 15, Maîtrise des Animaux 9, Histoire Locale 16, Jeu 16.

Équipement : Robe de brocart incrustée de petites gemmes (valeur : 6 po), ceinture d'argent, boucles d'oreille en or, bourse contenant 14 pe et 2 pa.

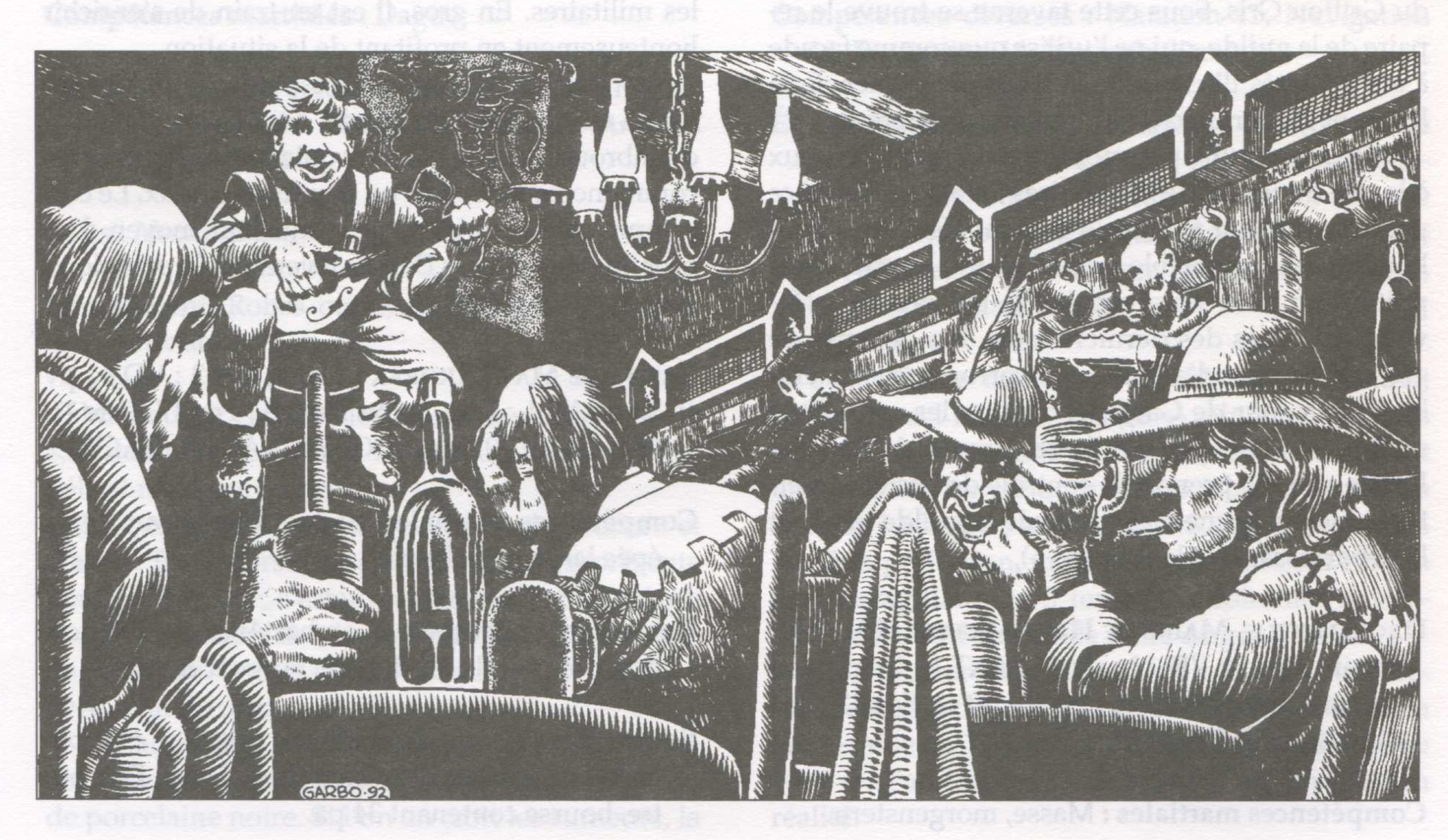
Miri est une petite-femme mince et séduisante aux joues roses et aux cheveux bruns et bouclés. Ses yeux brillent de malice mais peuvent enchanter ses interlocuteurs.

Miri est le lieutenant de Hap Piedlointain, le maître de la guilde de voleurs de Haute-Écluse. C'est également une joueuse experte, capable de tricher de façon quasi indétectable lorsque cela lui chante.

Motivations : Lorsqu'elle était enfant, Miri était une bergère heureuse de son sort. Après que sa famille ait été massacrée par des voleurs de bétail sans pitié, elle fut forcée de vivre d'expédients. Son apparente douceur masque un cœur mauvais ; elle n'attend rien d'autre de la vie que de pouvoir faire du mal à son prochain — tout spécialement si celui-ci est un humain.

Hap Piedlointain (V6) : Petit-homme ; CA 8 ; VD 6 ; pv 25 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 13, Dex 15, Con 17, Int 15, Sag 9, Cha 15 ; AL NM ; TAC0 18.

Capacités spéciales : Vol à la tire 45 %, crocheter les serrures 15 %, trouver/désamorcer les pièges 10 %, mouvement silencieux 80 %, se cacher dans l'ombre 25 %, détecter des bruits 45 %, escalade 85 %, lire des langues inconnues 25 %.



Chapitre 2 : Personnages-non-joueurs

Compétences martiales : Dague, épée courte, arbalète.

Compétences diverses : Combat Aveugle, Instrument de Musique 14, Estimation 15, Taille de Gemme 13.

Équipement : Robe, dague, arbalète, épée courte, *arbalète +1* (à l'extérieur de la guilde seulement), 12 carreaux, flasque de vin doux, bourse contenant 143 pe et 2 po.

Hap (ou « Happi », comme l'appellent ses amis) est un petit-homme bedonnant entre deux âges. Ses cheveux sont d'un roux très vif et ses sourcils broussailleux jettent une ombre sur ses yeux verts brillants. Il ressemble au petit-homme typique : une personnalité pétillante, une plaisanterie ou un bon mot toujours prêt à fuser, et une propension à jouer les bouffons. Mais ces traits ne lui servent qu'à masquer sa véritable nature.

Hap est le maître de la guilde de voleurs de Haute-Écluse. Il officie également comme barde au pub du Griffon Gris. Sous cette taverne se trouve le repaire de la guilde, qui ne l'utilise que comme façade à ses activités illicites. De là, Hap peut jouer de la harpe et garder un œil sur tout ce qui se passe.

Motivations : Hap semble parfaitement heureux à la tête de ses modestes affaires ; mais en réalité ce petit comploteur est loin d'être satisfait. Aussi volontaire et impitoyable que Madame Reysik, il est prêt à tout pour faire pencher la balance en sa faveur. Au cours des derniers mois, il a dépensé de grosses sommes d'argent pour corrompre les membres de la cour de Garlin et amener les conseillers militaires à envoyer des forces armées à Blanche-Écluse afin d'y prendre le contrôle de l'écluse (mettant ainsi un terme à l'activité de la guilde locale et le débarrassant de la « Taupe »).

Dag Saborus, Maire de Haute-Écluse (P3) : Humain ; CA 5 ; VD 12 ; pv 16 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 12, Dex 9, Con 15, Int 11, Sag 17, Cha 10 ; AL CN ; TAC0 20.

Compétences martiales : Masse, morgenstern.

Compétences diverses : Étiquette 10, Héraldique 11, Histoire Locale 10, Religion 17, Premiers Secours 15.

Sorts : *Bénédiction, injonction* ×2, *soins des blessures légères, cantique, diable de poussière, immobilisation des personnes.*

Équipement : Cotte de mailles (à l'extérieur), robes (à l'intérieur), *masse +1*, outre, bourse contenant 12 pc.

Dag Saborus est un officiel pompeux et imbu de lui-même qui réside en la ville de Haute-Écluse. Malgré son déploiement de zèle inutile, c'est un administrateur compétent. Il se prélasse dans sa luxueuse propriété et remplit ses devoirs avec un maximum de faste. Jusqu'à maintenant, il a réussi à maintenir son emprise sur la ville en négociant avec la guilde des voleurs. Récemment, il a accepté des pots-de-vin d'à peu près tous les gens intéressés par les activités du Bandit des Goèles — les marchands, le duc, les deux guildes de voleurs, et les militaires. En gros, il est en train de s'enrichir honteusement en profitant de la situation.

Motivations : Le maire n'espère pas mettre un terme aux exploits du Bandit des Goèles. Il tentera d'embrouiller et de harceler quiconque, PJ compris, commencera à devenir un peu trop curieux. Le corrompre sera certainement le meilleur moyen d'en tirer quelque chose : Dag ne lèvera pas le petit doigt sans avoir un profit en vue.

Capitaine Mav Lakorak : Nain ; CA 3 ; VD 6 ; pv 20 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 17, Dex 11, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; AL LB ; TAC0 19.

Compétences martiales : Épée longue, arc long, épée large, hallebarde.

Compétences diverses : Combat Aveugle, Fabrication d'Arc et de Flèches 10, Forge d'Armes 7.

Équipement : Cotte de mailles et bouclier, *épée longue +1*, médailles de la bataille de Durin Din, outre, bourse contenant 34 pa.

Mav Lakorak descend d'un clan d'honnêtes nains des Sommets Gris. Il a combattu une invasion d'orques plusieurs années auparavant, et fut responsable du rassemblement pour la charge finale. On lui attribua la médaille de Durin Din en reconnaissance de ses services, et il devint capitaine de la garnison de Haute-Écluse. C'est un guerrier noble et courageux, qui porte en lui toute la conviction d'un paladin.

Motivations : Sa plus grande motivation est de faire respecter les lois en vigueur. Il ne croit ni en les pots-de-vin ni en la corruption. Seule sa naïveté l'a empêché de s'attirer des ennuis avec la guilde de voleurs locale ; Hap a utilisé l'influence de Mav au profit de la guilde en bien des occasions. Ce dernier n'arrive même pas à croire à l'existence d'une telle organisation dans sa ville.

Melbourne Grisvenelle (M1) : Humain ; CA 10 ; VD 12 ; pv 3 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 7, Dex 14, Con 16, Int 17, Sag 15, Cha 11 ; AL NB ; TAC0 20.

Compétences martiales : Dague

Compétences diverses : Histoire Ancienne 16, Connaissance des Sorts 15, Langages Anciens 17, Ingénierie 14.

Sorts : *Identification.*

Équipement : Robes, outre, outils de voleur, dague, livre de sorts.

Melbourne est un vieil homme méticuleux de 1,80 mètre de haut pour 70 kilos seulement. Il est délicat mais pas faible.

Il se comporte comme quelqu'un de prudent et d'avisé. En dehors du passe-temps que représente pour lui la magie, c'est un philanthrope fortuné qui a aidé à financer les écluses ayant fait la prospérité de la région. Son manoir pourrait même rivaliser avec celui du duc.

Les antiquités rares sont le grand amour de sa vie. Actuellement, il est à la recherche d'un faucon de porcelaine noire. Si l'on en croit les rumeurs, la porcelaine ne serait qu'un revêtement masquant un cœur de platine incrusté de gemmes précieuses.

Motivations : La richesse de Melbourne dépasse la compréhension de la plupart des gens. À présent, il consacre tout son temps à la recherche d'antiquités rares. Il est impatient de mettre la main sur le faucon, et prêt à payer grassement toute information sur l'emplacement actuel de celui-ci.

Lyke Knoor (V5) : Humain ; CA 6 ; VD 12 ; pv 32 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 15, Dex 17, Con 16, Int 16, Sag 14, Cha 18 ; AL CN ; TAC0 18.

Capacités spéciales : Vol à la tire 15 %, crocheter des serrures 10 %, trouver/désamorcer des pièges 5 %, mouvement silencieux 95 %, se cacher dans l'ombre 35 %, détecter des bruits 90 %, escalade 60 %, lire des langues inconnues 0 %.

Compétences martiales : Épée large, arbalète, gourdin.

Compétences diverses : Natation 15, Navigation 18, Estimation 16, Funambulisme 16.

Équipement : *En ville* : armure de cuir, bottes de cuir, bouteille de vin à moitié vide, bourse contenant 6 pc et anneau sigillaire en or. *En tant que bandit : armure de cuir cloutée +2, épée large +1, bottes elfiques, potion de force, potion d'invisibilité,* bourse contenant 34 po.

Lyke Knoor mène une double vie. À Haute-Écluse, il est l'idiot du village — celui qui erre dans les rues en se parlant à lui-même et en mendiant une pièce de cuivre ou un coup à boire. Il mesure environ 1,65 mètre et doit peser 80 kilos. Il joue son rôle à la perfection, mais porte toujours sur lui son anneau sigillaire qu'il tente de dissimuler aux regards à l'aide d'un vieille paire de gants usés.

À l'extérieur de la ville, il est le Bandit des Goèles. Il chausse de lourdes bottes et redresse toute sa haute taille de 1,85 mètre. Avec sa cape qui vole au vent, il a l'air beaucoup plus massif qu'il ne l'est en réalité.

Chapitre 2 : Personnages-non-joueurs

Lyke est un individu intelligent, astucieux et méthodique. Ses propres acolytes ne connaissent pas sa véritable identité. La seule façon de prouver qu'il est le bandit masqué consiste à s'emparer de l'anneau sigillaire qu'il garde dans son repaire (voit « L'antre du Bandit des Goèles », dans le chapitre 4). Cette chevalière atteste qu'il est le dernier survivant de la lignée de Zadaraq — la famille qui régnait autrefois sur le royaume — et le relie à son alter ego ivrogne de Haute-Écluse.

Motivations : Le Bandit des Goèles a soif de vengeance. Le plan qu'il a fomenté plusieurs mois auparavant implique qu'il harcèle les bateaux remontant ou descendant la rivière jusqu'à ce que le duc Garlin soit obligé de faire appel aux troupes impériales. Désarçonnée, la guilde des voleurs essaiera probablement de sauvegarder sa position en assassinant le duc. Cette action est soutenue par divers pots-de-vin judicieusement distribués (voir les motivations de Kon Bardiche) et par les actions du Bandit des Goèles. Une fois que le duc actuel sera mort, Lyke Knoor reparaîtra en tant que nouveau Duc Zadaraq.

Lieutenant Kon Bardiche (G4) : Demi-elfe ; CA 3 ; VD 12 ; pv 40 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 18/15, Dex 12, Con 16, Int 7, Sag 11, Cha 9, AL NM ; TAC0 16.

Compétences martiales : Lance lourde, épée large, épée à deux mains, masse, pique.

Compétences diverses : Natation 18, Équitation Terrestre 14, Endurance 16, Survie 7.

Équipement : *Cotte de mailles elfique*, bouclier, heaume, bottes, *épée large +1*, dagues (x2), bourse contenant 12 pe et 16 pa.

Kon Bardiche est le second du capitaine de Haute-Écluse. Beaucoup se demandent comment cet individu égoïste et violent a pu se soumettre à l'autorité bienveillante de Mav Lakorak. Kon est très différent de ce dernier : il aime tuer, apprécie le fait de traquer une proie et de lui délivrer le coup final.

Kon mesure 1,65 mètre et pèse 85 bons kilos de muscles. Les cicatrices qui couvrent son visage témoignent du nombre de batailles auxquelles il a pris part.

Motivations : Depuis quelques mois, Kon a reçu des pots-de-vin (de la part du Bandit des Goèles) en échange du harcèlement constant de la guilde de voleurs de Haute-Écluse. Il a accepté de se montrer cruel et ouvertement agressif, et de tenter de pousser les voleurs à bout. Il ignore pourquoi le bandit lui demande de faire cela.

Mysh « le Crapaud » (M4) : Humain ; CA 9 ; VD 12 ; pv 10 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 6, Dex 10, Con 15, Int 18, Sag 12, Cha 9 ; AL CN ; TAC0 19.

Compétences martiales : Dague, bâton.

Compétences diverses : Histoire Ancienne 17, Astrologie 18, Herboristerie 16, Lecture/Écriture 19, Connaissance des Sorts 16.

Sorts : *Alarme, mains brûlantes, feuille morte, poches profondes, or des fous.*

Équipement : Robes et bourse contenant 15 po.

Mysh a acquis son surnom après que son ancien maître l'ait temporairement changé en crapaud pour avoir mangé une herbe rare qui valait des centaines de pièces d'or. Aujourd'hui, il est l'herboriste et le mage attitré de Haute-Écluse.

Il ne mesure que 1,50 mètre ; ses cheveux sont noirs et graisseux et ses yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Ses dents sont pointues et il parle d'une voix traînante. Il porte des robes noires ou marron foncées.

Motivations : Récemment, Mysh a dû procurer de multiples potions de force et d'invisibilité à un client inconnu jusqu'alors. Il a pu déterminer que cet individu mystérieux était Lyke Knoor, mais il ne se doute pas que ce dernier ne fait qu'un avec le Bandit des Goèles. Il sait où se trouve le faucon de porcelaine noire que cherche Melbourne Grisvenelle, mais n'a aucun moyen d'y accéder. Si on lui don-

ne un pot-de-vin suffisant, il se peut qu'il révèle l'emplacement de l'oiseau au PJ ; il peut même payer ce dernier pour le lui procurer, dans l'espoir de le négocier ensuite avec Grisvenelle (dont il a très envie d'examiner la bibliothèque).

Trevor Hawks (G6) : Humain ; CA 6 ; VD 12 ; pv 20 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 17, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 15, Cha 7 ; AL NB ; TAC0 18.

Capacités spéciales : Psioniques (50 PFP).

Compétences martiales : Arc long, lance, épée longue, hache.

Compétences diverses : Pose de Collets 14, Connaissance des Animaux 12, Chasse 14, Pistage 15.

Équipement : Armure de cuir clouté, heaume, bottes souples, outre, besace, arc, carquois contenant 12 *flèches +1*, lance, haches x3, collets et pièges, bourse contenant 12 pc.

Trevor Hawks est un chasseur et un trappeur solitaire, qui a vécu dans les marais de Garlin pendant la majeure partie de sa vie. Il mesure 1,80 mètre et pèse 90 kilos. Il porte une barbe épaisse et peu soignée ; ses cheveux sont tout emmêlés ; bref, il ressemble en tous points à un fou. Psioniquement, il a un talent natif qui lui permet d'utiliser les pouvoirs de contact, lien spirituel et ouïe vraie.

Il se tient à l'écart de la plupart des affaires de Garlin, et ne crie pas sur tous les toits ce qu'il sait à propos du Bandit des Goèles. Il vient régulièrement à Haute-Écluse, et occasionnellement à Blanche-Écluse, pour se réapprovisionner et vendre les peaux qu'il a collectées. Il ne parle guère et aime mieux avoir le moins de contacts possibles avec les habitants de la région, ayant déterminé grâce à ses pouvoirs psioniques que la plupart d'entre eux essayaient de le rouler ou de se montrer malhonnêtes vis-à-vis de lui ; d'où son existence solitaire.

Motivations : Trevor n'est lié à aucune des factions impliquées dans la lutte de pouvoir. Mais il a assisté à la construction du repaire du Bandit des Goèles, et s'inquiète des conséquences négatives pour le pistage et la chasse dans les marais.

Trevor voudrait bien être débarrassé du repaire et de ses habitants. Il ne révélera leur emplacement au PJ que si celui-ci se montre absolument sincère quant à ses raisons pour arpenter le marais (ses capacités psioniques lui permettront de le savoir).

Luci Janns (B3) : Humaine ; CA 7 ; VD 12 ; pv 13 ; #AT 1 ; Dég. selon l'arme ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 15, Cha 18, AL LN ; TAC0 19.

Capacités spéciales : Vol à la tire 10 %, détecter des bruits 20 %, escalade 50 %, lire des langues inconnues 35 %.

Compétences martiales : Dague, bâton, fronde.

Compétences diverses : Instrument de Musique 12, Lecture sur les Lèvres 14, Danse 13.

Sorts : *Lumière, missile magique*.

Équipement : Armure de cuir clouté, lyre, bottes de cuir hautes, bâton, chapeau à larges bords, bourse contenant 12 pa.

Luci Janns est un ménestrel ambulant qui parcourt la rivière de haut en bas en chantant et en racontant des histoires dans ses ballades. Elle mesure 1,50 mètre et pèse 50 kilos. Durant plusieurs de ses voyages, la barge à bord de laquelle elle se trouvait a été piratée par le Bandit des Goèles.

Motivations : Avec Trevor Hawks, Luci est le seul personnage-non-joueur auquel le PJ peut faire confiance. Elle lui dira volontiers tout ce qu'elle sait contre une pièce d'argent ou une danse endiablée.

Luci ne sait pas qui est le Bandit des Goèles, ni où se trouve son repaire. Mais ses voyages et quelques discrètes conversations lui ont appris que les raids partent des marais, et que le bandit n'appartient à aucune des deux guildes.

Chapitre 3 : Lieux importants

L'intrigue de *l'Épreuve du voleur* tourne autour de la ville de Haute-Écluse, mais plusieurs autres endroits peuvent également intéresser le PJ. Nous les décrivons ci-après (se reporter aux cartes correspondantes pour les lieux numérotés).

Les marais de Garlin

Les fondrières connues sous le nom de Basses-Terres de Garlin, ou marais de Garlin, s'étendent depuis le pied rocheux des Sommets Gris jusqu'aux rivages de la Grande Mer, en passant le long de la rivière Thadysh. Elles sont bordées par les Hautes-Terres de Garlin au nord et les Collines de Goèles au sud.

Traverser les Basses-Terres est une entreprise extrêmement périlleuse. Les bancs de brouillards mis à part, cette région abrite de nombreux monstres hideux et étranges. On dit que les orques et les gobelins descendent parfois des montagnes pour tendre un guet-apens aux marchands ou aux aventuriers trop téméraires.

Pour chaque tranche de 4 heures que le PJ passera dans les marais, jetez 1d6 ; si vous obtenez un 6, il fait une rencontre. Pour déterminer la nature de cette dernière, jetez 1d10 :

1d10	Rencontre	1d10	Rencontre
1	Catoblépas (1)	6	Homme-lézard (1)
2	Écrevisse géante (1)	7	Kobolds (1d4)
3	Gnolls (1d2)	8	Mille-pattes (1d4)
4	Gobelins (1d4)	9	Orques (1d4)
5	Grenouille géante (1)	10	Squelettes (1d4)

De nombreuses rumeurs affirment que le Bandit des Goèles possède un repaire secret dans les Basses-Terres de Garlin, à partir duquel il conduit ses attaques sur les barges de marchands.

La rivière de Thadysh

Cette rivière au flot rapide qui descend des Sommets Gris, traverse les Basses-Terres de Garlin et va se déverser dans la Grande Mer. Elle a été ainsi nommée en souvenir d'un esprit aquatique local. Il y a quelques années seulement, la Thadysh était une rivière presque impraticable semée de rochers massifs et de rapides impressionnants.

Mais il y a vingt ans, les hommes, les nains et les elfes de la région construisirent deux écluses, l'une en amont de la rivière (au pied des Sommets Gris) et l'autre juste après le Grand Blanc, une courbe tristement célèbre pour avoir provoqué la perte d'une centaine de barges. Ces deux écluses contrôlent le flot de la rivière et le transforment sur presque toute sa longueur en un courant paisible sur lequel les larges barges commerciales transportant des minerais et autres commodités peuvent naviguer facilement dans un sens comme dans l'autre.

Jusqu'à ces derniers temps, la remontée et la descente de la rivière ont toujours été tranquilles. En naviguant au milieu des flots, les barges étaient en sécurité, puisque les horreurs de Garlin ne s'aventuraient que rarement dans l'eau. Mais récemment, le Bandit des Goèles a commencé à frapper depuis sa base inconnue dans les marais, et à piller presque toutes les barges faisant la liaison entre Blanche-Écluse et Haute-Écluse.

Un PJ voyageant sur la rivière à bord d'une petite embarcation n'a qu'une chance sur 12 de rencontrer le bandit. S'il est à bord d'une barge ou d'un bateau similaire, toutefois, cette probabilité passe à 4 sur 6.

Les collines des Goèles

Une vaste chaîne de basses collines grises s'étend au sud des Basses-Terres de Garlin. Ces collines sont aussi vieilles que les Sommets Gris, et presque aussi dangereuses. Des bandes d'orques, de gobelins et des tribus de géants se sont établis dans celles qui bordent les marais.

Un PJ seul ne tarderait pas à servir de déjeuner à la plupart des créatures et des monstres qui se tapissent dans les escarpements rocheux. Le MD doit mettre l'accent sur le fait que toute incursion dans cette zone finirait inévitablement de façon peu ragoûtante pour lui.

Dans le cas où ce dernier insisterait pour aller inspecter les collines des Goèles, le MD devra organiser une rencontre avec un groupe suffisamment redoutable pour l'intimider et le pousser à rentrer au galop à Blanche-Écluse, Haute-Écluse ou aux Marais de Garlin, où se déroule la plus grande partie du scénario.

Les Hautes-Terres

S'il se dirige vers le nord, le PJ finira par sortir des marais et trouver une vaste plaine balayée par les vents s'étendant à perte de vue.

Les Hautes-Terres sont des plaines nues ne contenant pas l'ombre de l'éventualité d'un scénario. Elles sont bordées à l'ouest par les Sommets Gris, à l'est par la Grande Mer et au sud par les Basses-Terres de Garlin. Il se peut qu'encore plus au nord se trouvent des royaumes inexplorés à ce jour ; mais si tel est le cas, ils se dressent à plusieurs jours de voyage de cet endroit.

Le désert de Nesh

Au-delà des Sommets Gris s'étendent les sables brûlants du désert de Nesh. Les montagnes barrent la route à la pluie bienfaisante ; si bien que le sol y est tantôt dur comme de la pierre, et tantôt balayé par des vagues de sable abrasif.

Au plus profond du désert, la température varie de plus de 35 degrés dans la journée à un froid glacial dans la nuit. Les vents soufflent à près de 120 kilomètres/heure, créant des tempêtes de sable capables de réduire en lambeaux la peau et les vêtements.

Le peu d'aventure que l'on puisse trouver dans cet endroit est réservé aux puissants et aux cœurs vaillants. Le MD veillera à détourner en douceur l'attention de son aventurier du désert de Nesh.

Les Sommets Gris

Cette chaîne de montagnes coiffées de neige s'étend à l'ouest des Basses-Terres de Garlin. Le seul itinéraire sûr pour la traverser est la Route du Roi (indiquée en pointillés sur la carte). S'écarter de cette route pour s'aventurer dans les ombres des Sommets Gris est synonyme de mort presque certaine.

La Passe de Durin Din

Au nord de Zadaraq, la Passe de Durin Din s'ouvre sur le désert de Nesh. Au cours des derniers siècles, ses boyaux herbeux ont été le théâtre d'innombrables batailles. Des cadavres d'orques, des os de gobelins et les restes pourrissants de bien d'autres bandes jonchent le sol à cet endroit, où le PJ ne trouvera absolument rien d'intéressant pour le cas qui le préoccupe.

Zadaraq

La cité de Zadaraq est perchée haut dans la montagne. Elle abrite environ 2.000 habitants, dont beaucoup se sont enrichis en exploitant les mines de fer, de mithril et de métaux précieux. Elle a été baptisée du nom du précédent duc, et les mineurs ont préféré conserver ce nom afin de toujours se souvenir du passé. Aujourd'hui, le Duc Garlin a établi sa cour dans cette ville minière bruyante mais terne, qui engrange la richesse d'une douzaine d'autres royaumes. Néanmoins, aucune partie de cette *Épreuve du voleur* ne prend place dans les murs de Zadaraq.

Baie-de-Tortue

À son embouchure, la Thadysh s'élargit et forme un vaste delta. La cité de Baie-de-Tortue est ainsi nommée à cause des milliers de tortues qui s'y rendent à chaque printemps. C'est une ville de la même taille que Zadaraq. Bien que le climat y soit beaucoup plus doux et plaisant, la communauté de fermiers qui y vit est assez austère et conservatrice. Les habitants produisent de grandes quantités de vin, mais ne sont pas eux-mêmes de gros consommateurs de ce liquide savoureux. Ils sont également célèbres pour leur bière capiteuse et leurs cervoises épicées ; mais on ne trouve pas une seule taverne dans toute la ville. Les citoyens préfèrent s'adonner à des activités plus sages.

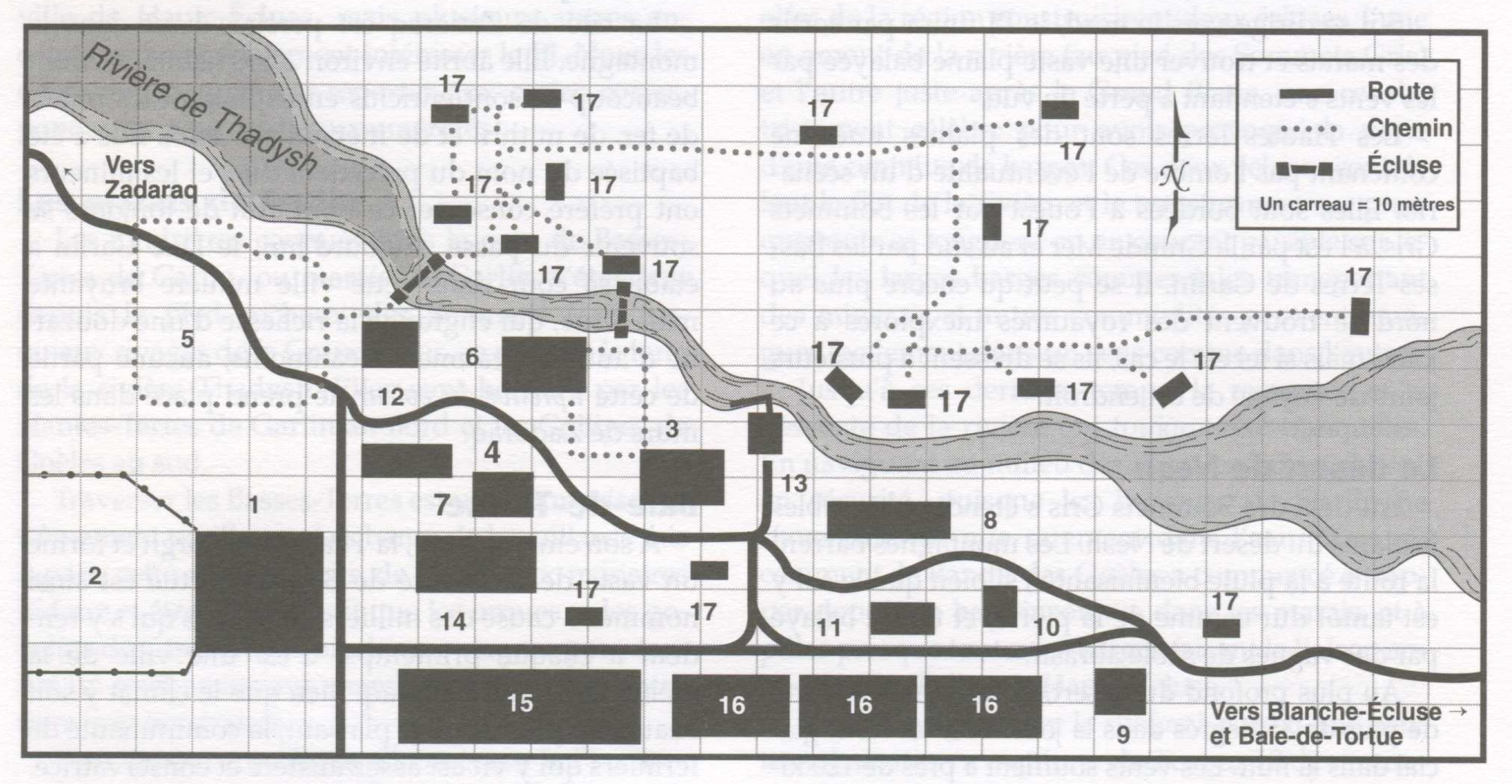
Aucun voleur sain d'esprit ne voudrait passer plus d'une journée ici, et aucune partie de *l'Épreuve du voleur* ne prend place à Baie-de-Tortue.

Haute-Écluse

Haute-Écluse est une petite communauté de 80 familles, soit environ 500 habitants. De tous les villages et hameaux qu'abrite le royaume de Garlin, Haute-Écluse est sans conteste le plus animé. La plupart de ses habitants descendent de la ville froide et lugubre de Zadaraq. Le climat plus doux et plus ensoleillé des Basses-Terres est cause que la ville est perpétuellement plongée dans une sorte de fièvre printanière ; les festivités se prolongent souvent tard dans la nuit et reprennent dès le matin.

Chapitre 3 : Lieux importants

Haute-Écluse



1. Temple

Le temple de Haute-Écluse est un bâtiment qui attire le regard. Le maire, Dag Saborus, qui est également le prêtre de la ville, dépense à son profit la plupart des taxes locales.

Le temple possède deux étages de pierre et de ciment. Deux tours de granit blanc s'élancent vers le ciel, surmontées par des bannières et des symboles des déités locales. Le chemin menant à l'entrée principale est fait de pavés de granit arborant tous une couleur différente (chacun étant associée à une divinité particulière).

Dag Saborus préside aux activités du temple, dans lequel il se trouve de l'aube jusqu'au coucher du soleil. Durant ses jours de congé, on peut le trouver dans les bureaux administratifs, de l'autre côté de la route. Il possède un appartement dans le temple et un autre dans ses bureaux, et dort dans ce dernier après avoir accompli ses devoirs de maire.

Le temple abrite également une dizaine de prêtres mineurs et d'acolytes. Les devoirs de ces derniers consistent à apprendre aux enfants du village les mathématiques, l'écriture, les bases de la science et les dogmes religieux. Ils s'occupent également des services religieux, des funérailles, et de la maintenance du temple. Le PJ trouvera toujours quatre prêtres quelque part dans le hall de granit.

2. Cimetière

Sur un côté du temple s'étend un vaste cimetière mal entretenu. On peut y trouver des pierres tombales datées de plus de cinquante ans auparavant, recouvertes d'herbe et de détritus ; mais les pensionnaires les plus récents sont logés à la même enseigne.

On dit que la nuit, des fantômes et des goules se cachent entre les tombes, dans l'espoir qu'un passant stupide tombera dans leur embuscade. Bien que ces rumeurs ne soient pas fondées, il se passe ici suffisamment de choses étranges pour les entretenir.

En réalité, le cimetière abrite une bande de malandrins qui pillent les tombes et n'hésitent pas à tuer ceux qui nourrissent des soupçons à leur égard. La guilde des voleurs leur fait payer un bon prix le droit d'opérer à cet endroit, et Hap Piedlointain (en tant que barde) n'hésite pas à véhiculer d'horribles histoires de prédateurs morts-vivants.

3. Auberge
Un grand bâtiment de rondins massif se dresse au bord de la Thadysh ; il sert d'auberge pour les voyageurs de Haute-Écluse. Il n'a qu'un étage couvert de bardeaux schisteux gris. À l'intérieur, on peut trouver une salle commune spacieuse comportant un âtre, plusieurs grandes tables de planches et de nombreuses chaises. La plupart de ces dernières sont occupées par des marchands et des mineurs, qui trinquent leurs chopes de cervoise ou de bière tiède et se racontent de vieilles histoires héroïques du temps d'avant (celui où les écluses n'avaient pas encore été construites).

Le propriétaire de l'auberge est un petit-homme dodu, Chip Homsford. Il réclame 6 pièces d'argent pour un lit et un solide petit déjeuner. Un dîner coûte 2 pièces d'argent de plus. Ses deux enfants, de jeunes garçons, s'affairent dans l'auberge, servant les clients et assurant la maintenance de la vieille étable.

4. Forge
Au milieu de Haute-Écluse se dresse un bâtiment carré et solide fait de rondins de pin équarris et assemblés à l'aide de bandes d'acier et de fer rouillé. Le forgeron, un nain plein d'allant du nom de Grog Dent-de-Fer, y travaille du lever au coucher du soleil. Il peut forger n'importe quoi depuis les simples clous jusqu'à la plus fine des cottes de mailles ou armure de plates (à condition qu'on lui en laisse le temps, évidemment). La plupart de ses revenus viennent du ferrage des chevaux et de la fabrication de solides clous de fer utilisés pour l'assemblage des barges. Il a deux apprentis, un humain et un cousin distant originaire des collines des Goèles. Les deux jeunes hommes travaillent en compagnie de leur maître, et vivent avec lui dans un petit appartement audessus de la forge.

5. Marché
Situé le long du chemin venteux qui mène aux Sommets Gris, et donc à Zadaraq et à la Passe de Durin Din, se dresse le marché où les habitants de Haute-Écluse vendent leurs produits. La plupart d'entre eux s'installent sur des couvertures étendues au sol, mais quelques-uns possèdent des chariots ou des étals bâchés.

Les boutiques ouvrent deux heures après le lever du soleil et ferment à environ six heures du soir. Si le PJ pénètre dans le marché, jetez 1d20 trois fois pour chaque période de 20 minutes durant laquelle il y reste. Le résultat obtenu détermine le type d'individus qu'il y rencontre. Le MD devra improviser les conversations éventuelles.

1. Garde	11. Ivrogne
2. Astrologue	12. Fermier
3. Mendiant	13. Fermier
4. Sage	14. Dentiste
5. Pêcheur	15. Herboriste
6. Trappeur	16. Fleuriste
7. Bûcheron	17. Parfumeur
8. Acteurs	18. Épicier
9. Tailleur	19. Épicier
10. Pickpocket*	20. Cordonnier

* 45 % de chances qu'il tente de faire les poches du PJ ; 60 % de chances pour que Hap rende à celui-ci l'objet dérobé dès sa prochaine visite à Haute-Écluse — après une bonne séance de marchandage, évidemment.

6. Boucher/Étables
Non loin de l'auberge et de la forge, cette grange et ce corral offrent aux voyageurs un endroit où laisser leurs chevaux. Ils devront pour cela payer 3 pièces d'argent par jour (foin, grain et bouchonnage inclus). Un bain coûte 2 pièces d'argent supplémentaires.

Ce bâtiment sert également à l'abattage du bétail ; l'odeur de la viande et des cabines de fumage se répand dans tout le voisinage.

La grange appartient aux O'Leerys, une famille d'humains roux et turbulents qui tendent à passer plus de temps en prison (pour divers coups et horions échangés avec leurs concitoyens) qu'à s'occuper de leurs affaires. Le père semble être né avec un tranchoir dans une main et une fourche dans l'autre. Bien que plutôt querelleurs, les O'Leerys sont honnêtes et durs à la tâche.

7. Taverne de l'Ours Bouffi

L'Ours Bouffi offre un refuge paisible à tous ceux qui passent par la zone animée du marché. Ce bâtiment de rondins vieillot pourvu d'un vaste comptoir semble inviter tous les passants à s'arrêter pour y prendre un rafraîchissement.

La taverne ne comporte qu'un étage ; elle a été bâtie sur des fondations de pierre et de briques noires qui arrivent jusqu'à hauteur de la taille d'un homme. Dessus sont entassés des rondins de pin teintés de rouge qui constituent les murs et supportent le haut plafond. Les principaux clients de la taverne sont les fermiers du coin, leurs familles, et les riches marchands qui font commerce sur la Thadysh.

La taverne propose une grande variété de breuvages coûtant d'une pièce de cuivre (pour une bière coupée à l'eau) jusqu'à une pièce d'argent pour un vin savoureux fabriqué par un clan distant d'elfes des bois. Elle propose également des repas — de 10 pièces de cuivre à 1 pièce d'or.

Le propriétaire, un homme décharné aux cheveux gris nommé Brule, fait également office de barman. Trois jeunes serveuses accortes s'occupent de porter leurs commandes aux clients.

Brule paie une « taxe de protection » élevée à la guilde de voleurs locale, mais il ne sait pas d'où opère cette dernière ni qui est à sa tête (Hap, le propriétaire du Griffon Gris, se plaint souvent à Brule des taxes énormes dont il doit lui aussi s'acquitter ; si seulement Brule savait qui il est en réalité…).

8. Taverne du Griffon Gris

Le Griffon Gris est une taverne à deux étages faite de bois gris équarri, sur le toit de laquelle deux griffons sculptés montent la garde. Lorsqu'on pénètre dans Haute-Écluse depuis le sud-est, on peut apercevoir la taverne en face du boulanger et du barbier. Son porche est toujours bondé de joyeux marins et aventuriers, jouant de toutes sortes d'instruments et trinquant avec leurs chopes de bière capiteuse. Le PJ peut entendre quelqu'un jouer magnifiquement bien de la harpe (4 chances sur 6). S'il jette un œil à l'intérieur de la taverne sombre mais propre, il verra le propriétaire et barde du Griffon Gris, Hap Piedlointain, en train de manier son instrument.

Les clients du Griffon Gris sont généralement des marins, des aventuriers, des mineurs et les habitants les plus bagarreurs de Haute-Écluse. Le prix des consommations varie d'une pièce de cuivre à une pièce d'or — et on dit que les plus chères sortent de la distillerie du roi en personne. Les voleurs, pickpockets et autres malandrins mis à part, personne ne sait que le Griffon Gris abrite également la guilde de voleurs locale. Le signe de reconnaissance des membres de la guilde consiste à jeter deux pièces en l'air. La nature de ces pièces dépend de l'importance dans la guilde de l'individu qui les lance : jeter deux pièces d'or implique une haute position ; lancer deux pièces de cuivre signifie que l'on est à l'un des échelons inférieurs de l'organisation.

9. Boulanger

Lorsqu'on approche de la ville de Haute-Écluse par le sud-est, on est immédiatement assailli par une bonne odeur de pain chaud et de pâtisseries. La boulangerie est un petit bâtiment de bois comportant cinq ou six pièces, trois cheminées et une large baie vitrée sur le rebord de laquelle sont exposés les délicieux aliments (une miche de pain fumant ou une douzaine de pâtisseries sucrées coûtent six pièces de cuivre).

Le propriétaire de la boutique est un petit homme à la calvitie prononcée, Jaz Colgon, qui s'occupe de son commerce en compagnie de sa femme. Trois ans auparavant, leur fils est partie en expédition dans les Goèles, et il n'en est jamais revenu. Récemment, un trappeur est venu les voir et leur a remis un paquetage ; il leur a affirmé que leur fils en avait exprimé le vœu avant de mourir. En déballant le sac, le couple de boulangers a eu la surprise de découvrir un faucon de porcelaine noire assez hideux. Ils ont placé cette statuette dans leur salle à manger, qui se trouve au-dessus de la boulangerie.

10. Barbier

La boutique du barbier est environ deux fois plus petite que la boulangerie. Ici, le PJ peut se faire couper les cheveux, raser ou baigner pour 5 pièces de cuivre. Le barbier, Qwik Tom (un homme aux cheveux gris plein d'allant) vit dans un petit appartement derrière sa boutique.

Faire appel à ses services permettra au PJ de s'informer des événements locaux, et de prendre connaissance d'un certain nombre de rumeurs :

• Mysh est un bien meilleur magicien qu'il n'y paraît, mais il ne trouve pas des livres de sorts.

• Les clients du Griffon Gris ne sont que des voleurs et des malandrins.

• L'entrepôt a reçu de nombreuses cargaisons nocturnes ces derniers temps.

• Le duc envoie deux cohortes de soldats pour faire fonctionner les écluses.

• La semaine précédente, Kon Bardiche a tué deux visiteurs coupables de désordre sur la voie publique.

• Melbourne Grisvenelle est à la recherche de vieux oiseaux et de plumes rares.

11. Herboriste

Dans la même rue que la boulangerie et la boutique du barbier se dresse une haute tour de pierre grise qui attire immédiatement l'attention. Bâtie à quelques mètres en retrait du chemin, elle est partiellement dissimulée par des arbres noueux. Une grande pancarte de bois indique qu'il s'agit de la demeure de Mysh (« le Crapaud »), l'herboriste et le magicien de la ville. Celui-ci travaille dans sa tour de pierre ; il y vend des herbes, des remèdes, des potions et de sages conseils. Tous les prix sont négociables en fonction de la taille de la bourse du PJ.

Deux gros corbeaux noirs nichent dans l'un des arbres qui bordent le sentier menant à la tour. Ils se mettent à caqueter furieusement en direction de tout visiteur éventuel. Si quelqu'un leur fait du mal, Mysh se mettra en colère et fera appel aux gardes de la ville.

12. Écluse

À l'endroit où la Thadysh s'étrécit jusqu'à ne faire plus qu'une quinzaine de mètres de large, deux larges portails constituant l'écluse de Haute-Écluse endiguent le flot des eaux tumultueuses. Ils sont faits de métal et de bois et s'ouvrent ou se ferment pour permettre aux barges lourdement chargées de passer d'un niveau de la rivière à l'autre.

L'énergie nécessaire au fonctionnement de leur mécanisme est fournie par un attelage de huit puissants bœufs motivés à coups de fouet. Le maître de l'écluse, un nain exceptionnellement vigoureux, et un bataillon de gnomes astucieux pourvus de clés à molette et de burettes d'huile assurent la maintenance de l'ensemble.

Plusieurs petites maisons et appartements ont été aménagées à proximité de l'écluse afin d'y loger le nain et son équipe.

13. Loueur de bateaux

La maison du loueur de bateaux se situe au-dessous de l'écluse inférieure, le long de la rive sud de la Thadysh. Sur l'un des côtés de cette construction de bois, un long embarcadère où sont amarrés des bateaux de toutes les tailles et de toutes les formes s'avance dans les flots. La route qui mène à la maison du loueur de bateaux est pavée et toujours bien entretenue, puisque c'est là que s'effectuent la plupart des chargements et déchargements de fret.

Le loueur réclame 5 pièces de cuivre pour prix du stationnement sur son embarcadère. Il assure également le transport le long de la rivière pour 5 pièces d'argent plus une pièce de cuivre pour chaque tranche de 5 kilos de fret qu'il prend à son bord. Le PJ pourra lui louer un canoë ou un radeau pour 3 pièces d'argent la semaine (avec une caution d'une pièce d'or, que le loueur lui rendra lorsqu'il ramènera le bateau). L'embarcadère et le rivage longeant la maison du loueur sont jonchés de paquets, de colis et de boîtes diverses.

14. Baraquements

C'est un bâtiment de pierre massif haut de deux étages, que l'on peut défendre facilement grâce aux nombreuses meurtrières qui lui servent de fenêtres. Toutes les portes sont faites de bois épais et renforcées par des barres de protection.

L'étage supérieur sert de quartier aux officiers ; c'est là que vivent Mav Lakorak et Kon Bardiche. On y trouve également une cellule munie d'une lourde porte de fer et un coffre-fort. Tous les deux reposent sur un solide sol de pierre, ce qui empêche quiconque d'y accéder en creusant ou de les faire s'effondrer.

Le rez-de-chaussée abrite une petite garnison de soldats. Jusqu'à quelques mois auparavant, il n'y en avait jamais plus de dix à la fois ; mais depuis

Chapitre 3 : Lieux importants

l'arrivée du Bandit des Goèles, les effectifs ont été portés à une vingtaine d'hommes bien armés et impatients d'en découdre.

15. Bâtiment administratif

D'une façon assez étonnante, si l'on considère la petite taille de la ville, le bâtiment administratif de Haute-Écluse est une construction luxueuse avec ses planchers de granit poli et ses tapisseries panoramiques. Chacune de ses pierres semble imprégnée de l'atmosphère de pouvoir qui y règne. Le bâtiment comporte trois étages, dont le dernier sert d'appartement privé à Dag Saborus, le maire de la ville. On dit d'ailleurs qu'il y aurait fait installer une piscine et des jardins.

Un jour sur deux, Dag travaille ici de l'aube jusqu'au coucher du soleil, vêtu d'une toge somptueuse et de sandales. Le reste du temps, il se trouve au temple de l'autre côté de la rue.

16. Entrepôts

Une série de trois grands bâtiments de bois tient lieu d'entrepôts à Haute-Écluse. Les soldats y font régulièrement des patrouilles, et les portes sont toujours cadenassées et barrées par des madriers.

Le contenu de chaque entrepôt varie ; mais la plupart du temps il se compose de bois, de farine et de tonneaux de vin et de bière. On dit que ces bâtiments abriteraient également des armes, des chariots et des goélettes de guerre.

17. Maison typique

De petites maisons sont éparpillées partout dans la ville. Elles ne comportent généralement qu'une pièce, au sol de pierre, aux murs de bois et au toit de chaume. La plupart sont entourées par un jardin où s'ébattent quelques poules et chèvres.

Blanche-Écluse

La majeure partie du scénario se déroule dans ou aux alentours de la ville de Haute-Écluse. Il se peut toutefois que le personnage doive retourner à Blanche-Écluse pour de brèves périodes, afin de poser des questions ou rechercher des indices. Vous trouverez donc ci-dessous une carte et la description des lieux qui y sont indiqués.

Blanche-Écluse abrite environ 60 familles, soit 350 personnes, dont la plupart sont originaires de la communauté paisible de Baie-de-Tortue. Bien que plus courageux et hardis que leurs anciens concitoyens, les habitants ont adopté un style de vie relativement monotone.

1. Auberge-taverne des Goèles

Ce grand bâtiment de rondins à étage surplombe la rivière de Thadysh et fait office d'auberge pour les voyageurs. Il se compose de fondations de granit et de bois de chêne et d'érable équarri et laqué. Dans sa grande salle commune, plusieurs tables de cèdre rondes et de nombreuses chaises côtoient un foyer où brûle en permanence un grand feu sur lequel est posé un chaudron de ragoût fumant.

Le propriétaire, Olaf la Cire (ainsi nommé à cause de la façon dont il enduit ses moustaches de cire) est un homme de grande taille, qui réclame 5 pièces d'argent par jour pour le gîte et le souper. Le petit déjeuner coûte une pièce d'argent supplémentaire. Les serveuses ne sont pas aussi accortes que celles du Griffon Gris, mais elles s'acquittent parfaitement de leur travail et font tout leur possible pour que le client se sente le bienvenu.

2. Docks

Depuis la rive on peut voir un long embarcadère auquel sont amarrés des bateaux et des barges de toutes tailles et formes. La plupart des chargements et déchargements de fret s'effectuent ici.

Le maître des docks réclame 3 pièces de cuivre à toute embarcation accostant ici. Il assure également le transport le long de la rivière pour 6 pièces d'argent plus 2 pièces de cuivre par tranche de 7 kilos de fret. Le PJ pourra lui louer un canoë ou un radeau pour 2 pièces d'argent par semaine, avec une caution de 5 pièces d'or qui lui sera remboursée au retour.

3. Baraquements

C'est un bâtiment de pierre massif, facilement défendable grâce aux nombreuses meurtrières qui lui tiennent lieu de fenêtres. Toutes les portes sont faites de bois épais barré par des madriers.

Le rez-de-chaussée abrite un petit contingent de soldats, une prison de bois et les quartiers des offi-

ciers. Jusqu'à quelques mois auparavant, seuls trois gardes et un sergent y stationnaient. Mais depuis l'arrivée du Bandit des Goèles, ce contingent a été porté à dix hommes en armes plus un capitaine et un major impatients d'en découdre.

4. Écluse

À l'endroit où la Thadysh s'étrécit jusqu'à ne plus faire qu'une douzaine de mètres de large, deux larges portails constituant l'écluse de Haute-Écluse endiguent le flot des eaux tumultueuses.

L'énergie nécessaire au fonctionnement de leur mécanisme est fournie par un géant des montagnes docile et un peu simplet du nom de Cecil. En échange de quelques pièces de cuivre (et de tout le vin et la viande qu'il peut avaler), il ouvre et ferme les portails en fonction des directives que lui donne le maître de l'écluse, un gnome nommé Gwarkin.

Une équipe de gnomes taciturnes aux vêtements bariolés tente de maintenir l'écluse dans un état à peu près convenable.

5. Étable

Les voyageurs peuvent laisser leurs montures dans cette grange ou dans le corral attenant. Ils doivent pour cela payer 5 pièces d'argent par jour (grain, foin et bouchonnage inclus). Un bain coûte 2 pièces d'argent supplémentaires.

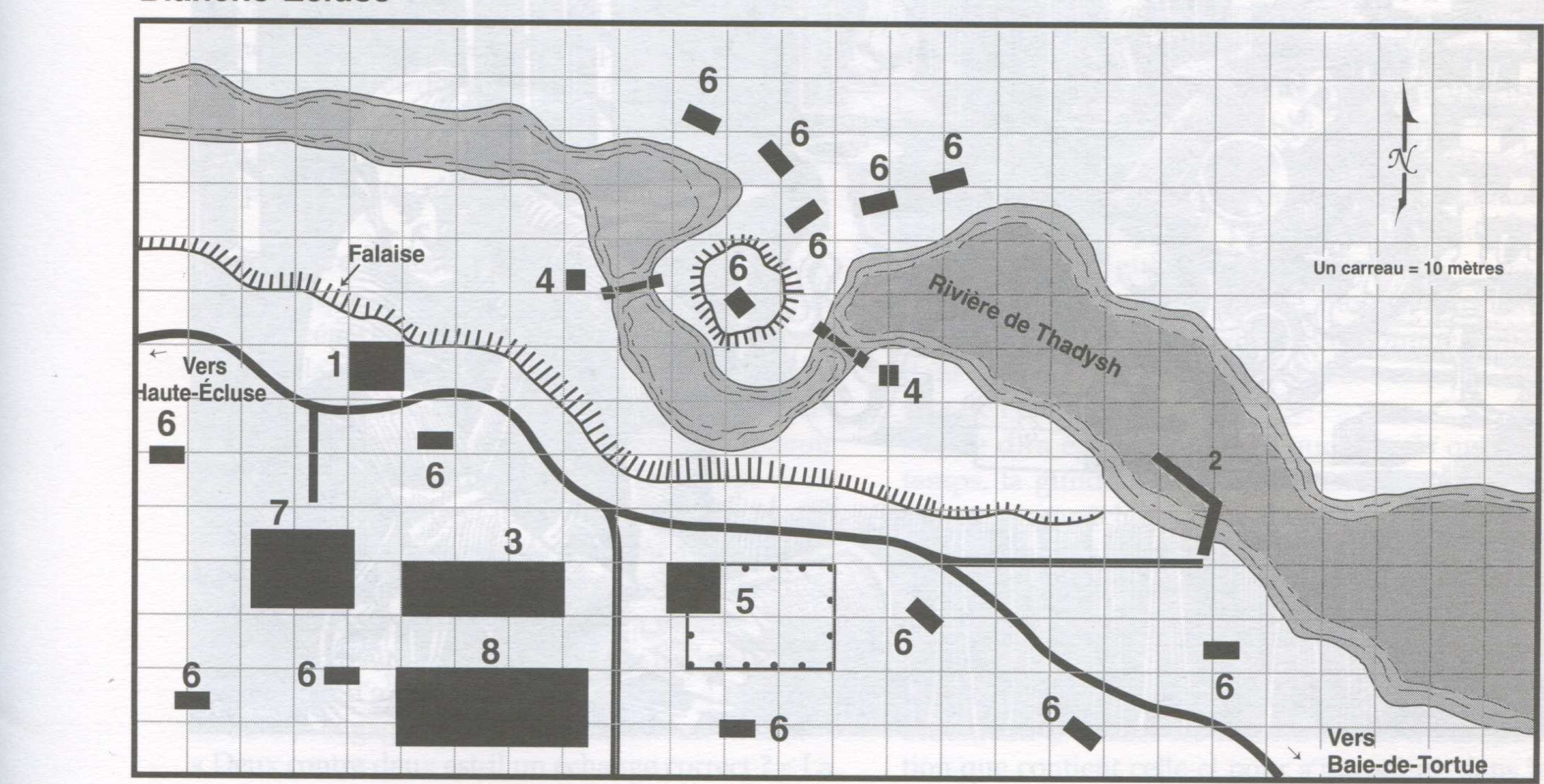
6. Maison typique

De petites maisons sont éparpillées partout dans la ville. Elles ne comportent généralement qu'une pièce, au sol de pierre, aux murs de bois et au toit de chaume. La plupart sont entourées par un jardin où s'ébattent quelques poules et chèvres.

7. Temple

Les habitants de Blanche-Écluse peuvent assister à des services religieux et aux funérailles de leurs proches dans ce temple très simple, constitué d'un bâtiment de bois et habité par un unique moine qui assure à lui tout seul l'ensemble des devoirs ecclésiastiques.

Blanche-Écluse



8. Marché

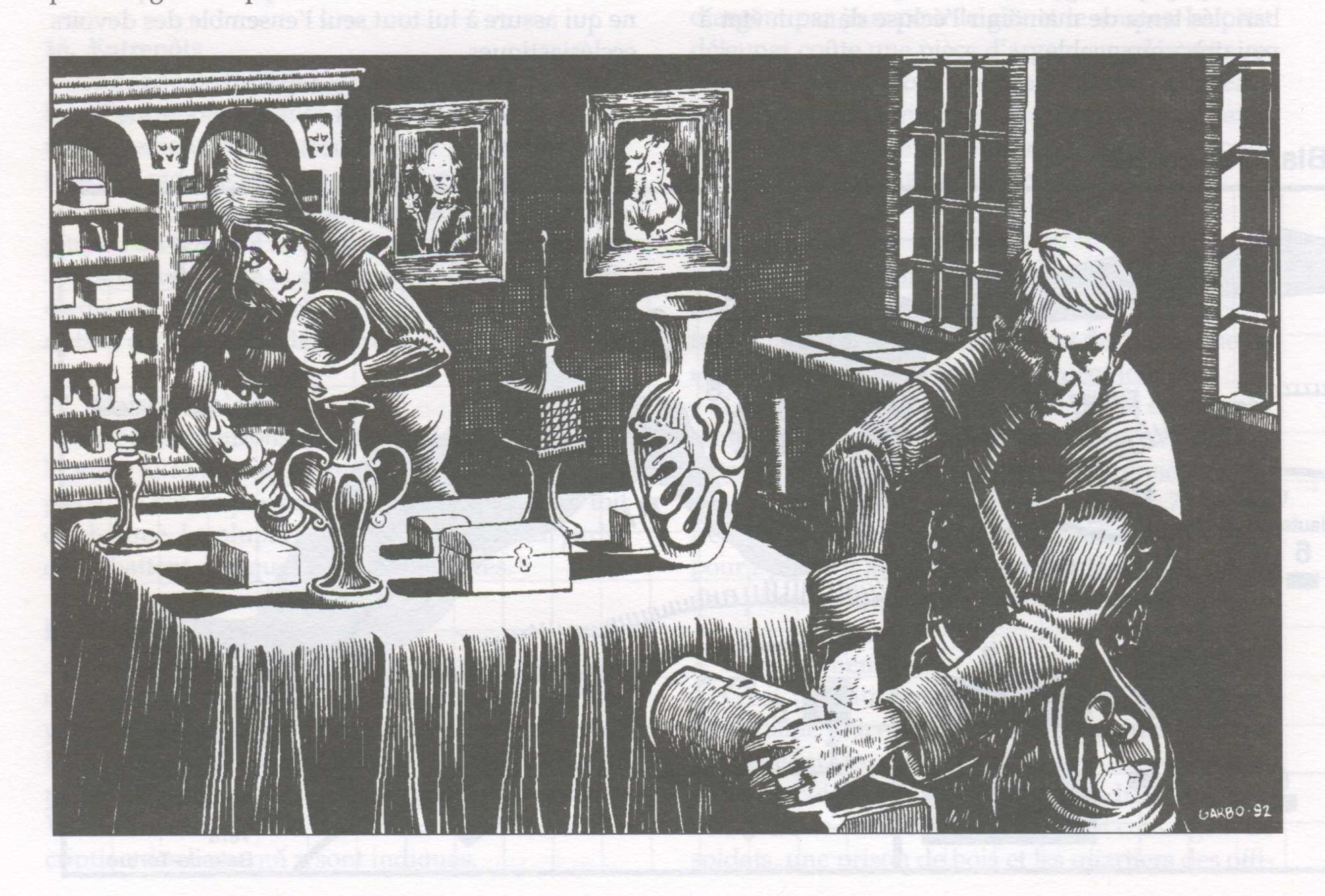
Ce vaste bâtiment sert de marché et d'entrepôt pour le commerce fluvial. Il appartient à Madame Mary Reysik, qui le dirige et contrôle d'une poigne de fer tout ce qui transite par son établissement (ce qui lui est d'autant plus facile qu'elle est également le chef de la guilde des voleurs de Blanche-Écluse).

« Madame Mary », comme l'appellent la plupart des habitants, gère son commerce honnêtement et sans dessous de table. Elle pratique des prix convenables (excepté en ce qui concerne les armes et les objets magiques, qui peuvent atteindre des tarifs records) et a bien l'intention qu'il en soit toujours ainsi : c'est la couverture la plus parfaite qui soit pour les activités de sa guilde.

Elle dirige les affaires de cette dernière depuis la section souterraine des entrepôts, qui est protégée par des gardes qu'elle a choisis elle-même. Mais elle craint fort que la garnison nouvellement renforcée de la ville ne décide de veiller elle aussi sur son établissement si personne ne met un terme aux activités du Bandit des Goèles.

Le repaire du bandit

Le repaire du bandit est caché le long d'un des nombreux affluents qui irriguent les Basses-Terres et vont se jeter dans la Thadysh. Nous laissons au MD le choix de déterminer son emplacement exact ; ce site n'a pas été indiqué sur la carte fournie au dos de la couverture, car il se peut que les joueurs aient besoin de la consulter. Le MD peut donc le positionner où il le désire, en tenant compte des impératifs suivants : le repaire doit se situer le long d'un des affluents, à environ 6 ou 7 kilomètres de la rivière, entre Haute-Écluse et Blanche-Écluse (mais plus près de la première que de la seconde).



Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

Dans cette section, le MD trouvera différents événements principaux ou secondaires qui permettront au personnage de déchiffrer le mystère du Bandit des Goèles. Comme nous l'avons déjà expliqué, le MD doit laisser le joueur progresser à son propre rythme. Certains des événements proposés, et notamment le premier, sont incontournables et peuvent sembler un peu dirigistes. Mais ils peuvent ajouter au suspens du scénario en contribuant à déséquilibrer sans cesse le PJ. Le MD n'a pas besoin d'utiliser tous les événements proposés, bien que chacun d'eux contienne un indice ou une possibilité d'action permettant de résoudre l'énigme du Bandit des Goèles. Ces événements sont décrits dans l'ordre chronologique ; mais le MD doit se familiariser avec tous au cas où les actions et les décisions du PJ l'amèneraient à bousculer cet ordonnancement linéaire.

À l'origine, le PJ ne doit disposer de rien d'autre qu'une brève description du royaume de Garlin et des événements les plus récents qui s'y sont déroulés. Il n'est pas sensé savoir que Madame Reysik est le maître de la guilde de Blanche-Écluse, même s'il en fait personnellement partie.

Nous recommandons au MD de faire preuve d'une certaine souplesse par rapport à la chronologie fournie, et de ne jamais écarter un événement donné à moins que les circonstances ne rendent son déroulement impossible (par exemple, si son protagoniste central est tué avant).

Rencontre avec la « Taupe »

Quelle que soit la façon dont le PJ sera introduit dans le scénario — qu'il soit une jeune étoile montante de la guilde de Blanche-Écluse, ou un agent envoyé dans cette ville par une organisation extérieure —, la première chose qu'il fera sera d'avoir un entretien avec Madame Reisyk, la « Taupe ».

Son supérieur direct lui ordonnera de se rendre à la Taverne des Goèles et de s'asseoir à une des tables, puis de lancer en l'air deux pièces de cuivre (afin d'indiquer son rang). Il devra ensuite attendre que son contact s'approche de lui en lançant deux pièces d'argent.

Le PJ engagera la conversation en disant : « Deux contre deux est-il un échange correct ? » La bonne réponse est : « Pas en ce qui concerne les pièces. » Le MD peut organiser un certain nombre de conversations avec des gens ne donnant pas le bon mot de passe, afin de pimenter un peu la véritable rencontre.

L'agent chargé de contacter le PJ est Kyma la Hache. Si le PJ est dans la ville depuis un certain temps, il pourra reconnaître en elle la cuisinière de l'auberge.

Kyma le fera descendre dans les sous-sols et le conduira au travers d'un dédale de tunnels. Ils déboucheront finalement dans une petite pièce faiblement éclairée. Au bout de quelques minutes, Madame Reysik fera son apparition — enveloppée dans une cape lui masquant le corps et jetant des ombres sur son visage. Elle parlera en un murmure rauque, si bien que le PJ sera incapable de déterminer l'identité ou même le sexe du maître de la guilde.

Introduction

Madame Reysik expliquera au PJ qu'elle a beaucoup entendu parler de ses exploits, et qu'elle pense qu'une belle carrière s'ouvre devant lui. Puis elle lui dira qu'elle l'a choisi pour mener à bien une mission spéciale — démasquer le Bandit des Goèles. En cas de réussite, il recevra une très forte récompense. Pour cela, il devra non seulement découvrir l'identité du bandit, mais rapporter des preuves à l'appui de ses dires. Madame Reysik ajoutera qu'elle pense que le bandit est quelqu'un de la guilde de Haute-Écluse.

Bien sûr, en réalité, elle se moque complètement du PJ et espère s'en servir comme appât, dans l'espoir que le bandit se découvrira en tentant de l'éliminer.

Elle dira également au PJ que depuis quelque temps, la guilde a dû verser d'énormes pots-de-vin pour empêcher le duc d'envoyer des légions de soldats à Blanche-Écluse. Pour l'aider à récupérer cet investissement, et pour prouver sa valeur, elle demandera au PJ d'accomplir un simple cambriolage.

Elle lui tendra une sacoche diplomatique, en lui ordonnant d'utiliser les fausses lettres d'introduction que contient celle-ci pour s'introduire dans le

Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

manoir de Melbourne Grisvenelle, un riche marchand de Haute-Écluse. Après avoir soigneusement inspecté les lieux, le PJ devra y revenir et y dérober autant d'objets précieux que possible, à l'exception des pièces trop encombrantes ou uniques — et donc difficiles à revendre. Kyma l'accompagnera jusque là-bas et le reconduira ensuite à Blanche-Écluse. De plus, Madame Reysik donnera 20 po au PJ pour lui permettre de couvrir ses frais de déplacement.

C'est ainsi que commencera l'aventure.

Sur la route de Haute-Écluse

Kyma laissera au PJ autant de temps que nécessaire pour se préparer et éventuellement pour explorer Blanche-Écluse et Haute-Écluse. Mais s'il entreprend quoi que ce soit n'ayant aucun rapport avec les ordres reçus de Madame Reysik, elle le lui fera remarquer en des termes peu amènes.

Durant le voyage, elle expliquera au PJ qu'elle occupe la position de lieutenant dans la guilde de Blanche-Écluse, et ne cachera pas qu'elle déteste le voir accaparer toute l'attention.

Rencontres fluviales

Le seul moyen « sûr » de se rendre à Haute-Écluse est d'emprunter une barge ou un grand radeau. Les deux embarcations ont 4 chances sur 6 de se faire arraisonner par le Bandit des Goèles. Si une telle éventualité se produisait, le MD devrait porter à l'attention du PJ que Kyma n'est nulle part en vue à ce moment-là — comme si elle avait brutalement disparu, pour ne réapparaître de façon tout aussi abrupte qu'après le départ du bandit.

Le Bandit des Goèles pille les barges assisté par plus de 20 hommes, ce qui rend toute résistance inutile. Si le personnage tente d'engager le combat, il sera rapidement submergé par le nombre, assommé et jeté dans la cale. Il ne se réveillera que plusieurs heures après le départ des pirates.

Le chant de la rivière

Chaque fois qu'il descend ou remonte la rivière, le PJ a 3 chances sur 8 de rencontrer Luci Janns, le barde nomade. C'est une jeune femme amicale, qui connaît suffisamment d'histoires et de chansons pour réjouir le cœur de n'importe qui. Si le PJ écoute sa musique et ses histoires et lui donne une pièce d'or en remerciement, elle lui racontera l'une des choses suivantes :

- L'histoire du royaume de Garlin, et la raison pour laquelle furent construites les écluses.
- La légende d'un paladin local, son combat avec un dragon, la récompense qu'il en retira (voir l'événement du « Faucon de porcelaine noire ») et les raisons de sa chute.
- L'histoire du Duc Zadaraq, le dirigeant tyrannique de jadis, la façon odieuse dont il réduisait ses sujets à l'obéissance, et celle dont il fut déposé par une révolte conduite par le chevalier Garlin.
- L'histoire des elfes de Baie-de-Tortue, et la façon dont ils pressent les fruits de leurs terres pour en faire des vins et des boissons délicieuses.
- L'histoire des hommes et des nains des mines des Sommets Gris, et des richesses qu'ils retirent de la pierre grise.

Exploration des marais

L'une des tâches les plus dangereuses qui attend le PJ consiste à explorer les Basses-Terres de Garlin. Les marais abritent des monstres et des créatures des plus redoutables pour un jeune voleur doté de quelques points de vie seulement. De plus, il se peut que Kyma ne souhaite pas l'accompagner, pensant qu'il s'agit d'une perte de temps et qu'il vaudrait mieux s'employer à des choses plus urgentes. En tous les cas, elle s'efforcera de le décourager en lui racontant l'histoire de « l'homme-bête des marais, qui n'a pas plutôt aperçu des intrus sur son territoire qu'il se jette sur eux pour les massacrer ».

Quoi qu'il en soit, le PJ devra tôt ou tard explorer le marais afin d'y découvrir l'antre du Bandit des Goèles. Il appartient au MD de décider combien de temps il le laissera patauger dans la fondrière avant de lui faire rencontrer Trevor Hawks.

Ce trappeur jovial mais méfiant aidera le PJ à survivre dans les marais ; toutefois, ce dernier ne devrait pas tarder à comprendre que son guide a

adopté une attitude neutre à l'égard des événements se déroulant dans le royaume de Garlin. Il se peut qu'il lui révèle l'emplacement du repaire du Bandit des Goèles, à condition que le PJ remplisse deux conditions : être seul, et lui raconter la vérité absolue sur la teneur de sa mission. Son talent psionique d'ouïe vraie lui permettra de détecter si le PJ lui ment ou non.

Le MD pourra conduire cette conversation en y mettant plein de sous-entendus, ou au contraire avec beaucoup de légèreté. La seule chose importante, c'est que le PJ ne se doute pas des capacités psioniques de Trevor. S'il lui dit toute la vérité, Hawks le conduira jusqu'au repaire. S'il ne lui dit qu'une vérité partielle ou un mensonge, interprétez les pouvoirs de son interlocuteur comme décrits dans les règles du *Manuel Complet des Psioniques*. Trevor possède suffisamment de PFP pour détecter quatre mensonges. S'il voit que le PJ lui ment, il le lancera sur une fausse piste, jusqu'à ce que celui-ci lui révèle enfin la vérité ou se décourage et ressorte des marais. Si l'ouïe vraie de Hawks lui fait défaut, et qu'il est incapable de discerner si le personnage lui ment ou non, il supposera qu'il lui dit la vérité et le conduira quand même au repaire du bandit.

Repérage du manoir de Grisvenelle

Kyma refusera d'accompagner le PJ à l'intérieur du manoir, de peur de compromettre sa couverture au cas où Grisvenelle l'aurait déjà vue dans la taverne de Blanche-Écluse. Elle attendra le personnage dans un endroit de Haute-Écluse convenu à l'avance.

En arrivant au manoir, le PJ ne sera autorisé à franchir la porte d'entrée qu'en montrant sa sacoche diplomatique et les lettres qu'elle contient. Le garde le guidera ensuite jusqu'à l'étude où Melbourne est en train de consulter des ouvrages de référence traitant de divers artefacts anciens.

Melbourne lira les lettres, qui lui présentent le PJ comme un courtier intéressé par les antiquités, puis les lui rendra. Il commencera alors à parler de sa collection, et pour peu que le PJ s'y intéresse, il lui fera faire une visite guidée de la maison pour contempler chacune des pièces qu'il possède. Après quoi, il le reconduira à la porte d'entrée et lui dira au revoir.

Le MD peut accorder un bonus de 100 points d'expérience pour chaque objet dont le PJ se souviendra avec précision (composition, poids, apparence générale et valeur). Il peut d'ailleurs l'encourager à prendre des notes. Kyma se moquera de lui s'il est incapable de se rappeler de plus de quelques objets. Elle lui demandera ensuite de quelle façon il envisage de cambrioler le manoir. N'hésitez pas à donner au PJ quelques bonnes idées supplémentaires, en jouant Kyma comme l'artiste-voleuse qu'elle est.

Cambriolage du manoir de Grisvenelle

Le manoir est un bâtiment de brique à étage. Les pièces présentant un intérêt quelconque sont décrites en détail ci-dessous. Kyma travaillera de concert avec le PJ, en l'aidant du mieux qu'elle pourra.

Le mur

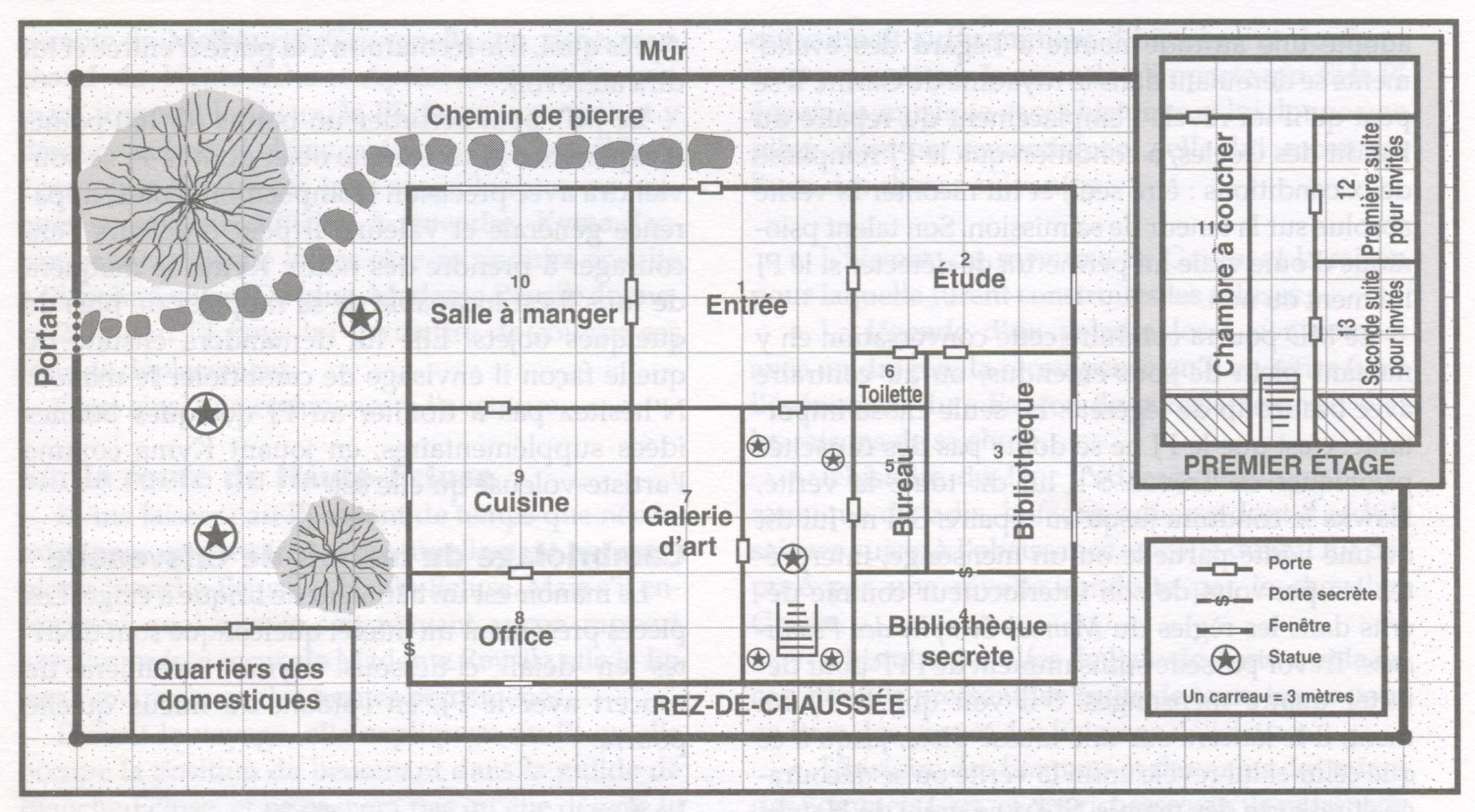
Un mur de briques de 4 mètres de haut, assez difficile à escalader (-10%), ceinture la maison. À l'intérieur, quatre gardes effectuent des patrouilles à intervalles réguliers, si bien qu'aucun endroit donné n'est laissé sans surveillance pendant plus de dix minutes d'affilée. Le portail de fer forgé est fermé la nuit (-5% sur les tentatives d'ouverture).

Les jardins

À l'intérieur du mur et à l'extérieur de la maison se trouvent les jardins du manoir de Grisvenelle. En plus de fleurs magnifiques et d'arbres rares, on peut y apercevoir quelques espèces peu courantes de lièvres et de faisans, ainsi que plusieurs chiens de garde. Ces derniers attaquent tous les étrangers — mais pas les autres animaux. On peut les tuer, ou les faire taire rapidement grâce à un os ou à une tranche de viande. Inutile de dire que les gardes accourront si jamais les chiens se mettent à aboyer. Plusieurs statues grandeur nature ornent ces jardins.

Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

Le manoir de Grisvenelle



Quartiers des domestiques

Ce bâtiment de bois sert à la fois de quartiers d'habitation pour les domestiques (dans sa moitié gauche) et d'étable et de garage (dans sa moitié droite). Il ne recèle aucun objet de valeur. Huit des gardes dorment pendant que quatre autres font leur patrouille. Ce bâtiment abrite environ dix domestiques, qui sont tous loyaux envers leur maître.

1. Entrée

Les dimensions impressionnantes de cette pièce constituent une indication de l'aisance du maître des lieux. Les murs de granit poli sont recouverts de tentures de soie et de quatre tapisseries aux couleurs et dessins assez originaux. Chacune d'elles pèse 15 kilos et vaut 100 po. Du plafond pend un lustre de cristal qui reste toujours éclairé, bien qu'au tiers seulement durant la nuit. Dans un coin se dresse une estrade sur laquelle reposent plusieurs instruments de musique d'une finesse exquise. Chacun d'eux pèse environ 4 kilos et vaut 50 po ; il y en a 7 en tout. Des bustes du Seigneur Zadaraq et du Seigneur Garlin se dressent dans deux autres coins, faisant face au centre du hall. Chacun d'eux est doté d'une paire de saphirs en guide d'yeux. Ils pèsent 30 kilos pièce et valent 500 po ; les gemmes valent 250 po chacune et sont d'un poids négligeable.

2. Étude

Cette pièce luxueuse est tapissée de panneaux d'acajou, et son sol disparaît entièrement sous un épais tapis de fourrure. Des trophées constitués de la tête de toutes sortes de monstres garnissent les murs. Certains proviennent de créatures pas plus grandes que la main, d'autres de bêtes de plus de 3 mètres de haut ayant dû ressembler à des ours polaires. Leur poids varie du négligeable à l'impossible à soulever, et leur valeur de 25 à 1.800 po. Au centre de la pièce se trouvent un bureau et un fauteuil elfiques vieux de plus de cinq siècles (250 kilos pour 2.000 po). Dessus sont posés cinq objets d'art en or, cinq en platine et cinq en mithril, tous assez légers mais valant au moins 100 po. Dix chandeliers d'argent illuminent la pièce ; chacun d'eux pèse un kilo et vaut 35 po.

3. Bibliothèque

Cette pièce austère et tranquille est quasi nue, à l'exception des étagères alignées le long de ses murs et d'un simple bureau de bois flanqué d'une chaise et se tenant en son centre. Plusieurs chandeliers de fer (de poids et de valeur négligeables) sont disposés ça et là. Des centaines de volumes d'histoire garnissent les étagères et constituent le véritable trésor de cette pièce. Chacun d'eux pèse 2 bons kilos et vaut 2d20 po.

Durant les week-ends, Melbourne passe toutes ses journées dans cette pièce.

4. Bibliothèque secrète

Seul Melbourne Grisvenelle connaît l'existence de cette pièce, qui est dissimulée à la vue et à laquelle on ne peut accéder qu'en actionnant un mécanisme compliqué (jet pour « trouver/désamorcer les pièges »). Elle est beaucoup plus spartiate que le reste de la maison, puisqu'elle ne contient qu'une étagère, quinze livres, un bureau, une chaise, et un chandelier taillé dans un os de dragon (un kilo, 300 po). Chaque livre pèse 3 kilos et a une valeur de 10d10 po — tous sont de nature magique. Ils décrivent un certain nombre de sorts et d'objets magiques. Une des dalles du plancher est descellée, et dissimule un coffre-fort. Un jet de « crochetage des serrures » réussi permettra d'en trouver la combinaison, et d'accéder à deux *potions de grands soins*, deux *philtres de persuasion*, un parchemin comportant sept sorts de magicien de premier niveau, et une *baguette de détection des métaux et des minéraux* (42 charges restantes).

5. Bureau

C'est ici que Grisvenelle garde tous ses livres de compte et ses accords commerciaux. Les portes qui mènent à cette pièce sont toujours fermées (+5% pour les ouvrir). L'ameublement est assez modeste comparé à celui du reste de la maison. Le sol est couvert de tuiles de jade (il en faut deux cents pour faire un kilo ; chacune d'entre elles vaut une pièce d'argent, et le bureau en contient 8.640 en tout). Les placards, le bureau et les chandeliers sont assez ordinaires. Les tiroirs du bureau sont fermés (-5% pour les ouvrir). Un examen rapide des papiers qu'ils contiennent permettra de trouver :

- Un reçu de paiement pour 100 épées, tuniques de cuir clouté et boucliers.
- Un passeport pour se rendre de Garlin dans un pays étranger (au choix du MD), valable pour une personne et son garde du corps.
- Une note adressée à Kon Bardiche et lui donnant rendez-vous deux jours plus tard dans l'entrepôt de Haute-Écluse.
- Un récapitulatif de tous les pots-de-vin acceptés par Dag Saborus, prêtre et maire de Haute-Écluse.

Durant la journée, il y a 5 chances sur 6 pour que Melbourne se trouve dans cette pièce en train de s'occuper de ses différents investissements.

6. Cabinet de toilette

Cette pièce est un élégant cabinet de toilette, aux murs et au sol recouverts de mosaïques. Un assortiment de parfums repose sur une étagère non loin d'une cuvette. Chacun d'eux vaut 10 pièces d'argent. Il y a une chance sur 20 de trouver Melbourne ici.

7. Galerie d'art

Sur la porte de cette pièce, un écriteau proclame en lettres dorées : PRIVÉ, ENTRÉE INTERDITE. La galerie d'art est toujours fermée à clé (-8% pour l'ouvrir). Sa porte est dotée d'un piège assez simple (+20% pour le détecter) : un dard empoisonné infligeant 1d10 points de dégâts (jet de sauvegarde à +1 pour n'en encaisser que la moitié). À l'intérieur se trouvent les antiquités les plus rares de Grisvenelle. On peut notamment remarquer une table de basalte noir complètement nue à l'exception d'une plaque sur laquelle est inscrit : « Faucon noir de Thaltyse ». Grisvenelle y garde également : une lyre d'argent surmontée d'une tête de chèvre dorée avec une barbichette de lapis-lazuli (3 kilos, 950 po) ; un jouet chariot aux flans couverts de perles et aux roues d'argent, tiré par trois poneys de turquoise et mené par un guerrier miniature d'ivoire et de jade (1,5 kilo, environ 650 po) ; deux parchemins en peau d'ombre des roches couverts

de runes lunaires elfiques, et prophétisant les événements socio-économiques majeurs des trois siècles à venir (0,5 kilo, valeur douteuse) ; un casque d'acier serti de grenats et d'argent, et comportant une visière magique qui permet à son porteur de bénéficier d'un +1 au toucher avec les projectiles.

Il y a une chance sur 4 pour que Melbourne se trouve ici en début d'après-midi.

8. Office

Cette pièce sert de réserve. Le PJ n'y trouvera que des jarres et des tonneaux remplis d'aliments, ainsi que des balais, des serpillières, des chiffons et de vieux vêtements. Sur le mur ouest s'ouvre une porte secrète qui mène vers l'extérieur.

9. Cuisine

Jouxtant la réserve se trouve une cuisine bien équipée de poêles, de casseroles et de nombreux autres ustensiles. Grisvenelle a une cuisinière qui lui prépare ses repas et fait de délicieuses pâtisseries. Elle se tient dans cette pièce de 6 heures du matin à 11 heures du soir.

10. Salle à manger

Cette vaste salle à manger abrite une luxueuse table d'érable de 8 mètres de long, comportant des couverts pour jusqu'à 10 personnes. Les assiettes sont de porcelaine fine, et couvertes de dessins complexes (chacune vaut 10 pièces d'argent). Les couteaux, fourchettes et cuillères, posés sur des napperons de soie, sont tous d'argent massif (poids total 2,5 kilos, pour 245 po). Sur les murs s'ouvrent de grandes fenêtres donnant sur les statues du jardin.

11. Chambre à coucher

Elle est si luxueuse qu'on la dirait faite pour un roi. Rien que la porte, de bois de fer avec une poignée et des gonds de mithril, vaut plus que ce que gagne une famille entière de Haute-Écluse en une année. De confortables fauteuils et bergères antiques, ornés de coussins de satin remplis de duvet d'oie, décorent chaque coin de la pièce. Au centre trône un lit ovale, recouvert de parures de soie et de satin brodées de dragons et de licornes. En face de ce lit se dresse un miroir au cadre d'argent décoré d'or et d'étain, haut de plus de 2,50 mètres et poli à la perfection. Plusieurs coffres (tous cadenassés) sont remplis de divers parfums et accessoires personnels coûteux (brosses, miroir à main, peignes, ciseaux à ongles, etc.). Un petit coffre dissimulé sous le lit recèle une boîte fermée à clé, qui contient toutes les clés de toutes les pièces de ce palace. La clé de cette boîte est pendue au bout d'une chaîne en or que Melbourne garde constamment autour de son cou.

Melbourne dort assez profondément de 10 heures du soir à 7 heures du matin.

12. Première suite pour invités

La chambre d'amis principale de Melbourne est décorée comme la sienne (voir ci-dessus), mais ne contient ni miroir ni coffres cadenassés. Par contre, elle renferme une statuette de la taille d'un buste, représentant un minotaure aux yeux de rubis (25 kilos pour une valeur de 300 po ; les yeux seuls valent 500 po).

Il y a 2 chances sur 6 pour que cette chambre soit occupée par un invité.

13. Seconde suite pour invités

Elle ressemble à la première, mais ne comporte aucun ornement.

Il y a une chance sur 12 par nuit pour que cette pièce soit occupée par un invité.

Fuite

Si le PJ a bien inspecté la maison au préalable, lui et Kyma auront une assez bonne idée de l'endroit où se trouvent les objets de valeur dans le manoir.

Le principal problème consistera ensuite à s'y introduire sans se faire remarquer. De plus, Kyma ne manquera pas de réprimander le PJ si celui-ci se montre trop cupide et essaie de s'emparer de quelque chose de trop lourd ou de trop rare.

Une fois qu'ils seront ressortis, Kyma conseillera au PJ de retourner immédiatement voir le maître de la guilde ; mais elle lui laissera autant de temps que raisonnable pour explorer les environs s'il en manifeste le désir.

Confrontation avec Kyma

Au bout d'un moment, le PJ aura tellement énervé Kyma que celle-ci ne pourra pas s'empêcher d'exploser. La pensée que le PJ puisse découvrir l'identité du Bandit des Goèles, et donc recueillir les lauriers et un avancement certain dans la guilde est plus qu'elle n'en peut supporter.

Elle le défiera et lui proposera un concours de cambriolage destiné à déterminer lequel d'entre eux est le meilleur voleur. Si le PJ gagne, Kyma se soumettra ; dans le cas contraire, elle continuera à le rudoyer jusqu'à ce qu'il lui ait prouvé qu'il est meilleur qu'elle. Le concours consiste à retourner au manoir de Grisvenelle et à en ramener un objet précieux. Kyma s'emparera de l'une des gemmes incrustées dans les bustes décoratifs (au choix du MD). Si le PJ revient avec un objet de valeur supérieure, ou qui était plus difficile à voler, Kyma reconnaîtra à contrecœur qu'il est le meilleur voleur d'eux deux — mais ce n'est pas pour ça qu'elle l'appréciera davantage.

Rencontre avec Miri Doucetouche

Si le PJ traîne dans Haute-Écluse pendant suffisamment longtemps, il finira probablement par se rendre à la taverne du Griffon Gris. Une fois à l'intérieur, il remarquera que bien que les clients soient des marins crasseux et bruyants, le bar est propre et l'atmosphère respirable. Kyma refusera d'entrer dans la taverne, sachant que c'est le quartier général de la guilde de Haute-Écluse et craignant d'éveiller la méfiance par sa seule présence. Mais elle se contentera de dire au PJ qu'elle refuse d'aller boire à cet endroit, sans en préciser la raison.

Hap Piedlointain sera en train de chanter et de jouer de la lyre en surveillant la foule. Il prêtera une attention particulière au PJ, et détaillera son attitude et son comportement.

Si le jeune voleur reste là pendant plus d'une heure, Miri Doucetouche s'approchera de lui en lançant deux pièces d'argent. Si le PJ répond de la même manière, ou d'une façon inhabituelle, elle sortira immédiatement, et confiera plus tard à Hap que le PJ est un voleur.

Si le PJ ne fait ni ne dit rien, elle lui proposera de se mesurer à elle dans un jeu de hasard quelconque — elle excelle dans tous. Si le PJ accepte, le MD peut utiliser n'importe lequel des jeux décrits sous la compétence de « Jeu », au chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. Mesurez le score de Jeu de Miri contre celui du PJ (si tant est qu'il en ait un). Dans le cas contraire, ou si vous souhaitez simplifier le processus, décidez des enjeux puis jetez 1d6. Miri gagne sur un 1, 2 ou 3. Si le PJ est humain, elle triche et gagne sur un score de 1 à 5.

Si pour une raison quelconque le PJ suit la petite-femme, celle-ci le conduira jusqu'à l'entrepôt ; après quoi il perdra sa trace.

La guilde des voleurs de Haute-Écluse

Quelques événements plus tard, il est fort probable que le PJ retourne au Griffon Gris.

Au bout de quelques minutes, Miri s'approchera et s'assiéra à côté de lui, en lançant deux pièces d'argent. Avec un immense sourire, elle lui demandera pourquoi il rôde en ville comme un voleur. Elle se montrera charmante, mais malicieuse. Si le PJ l'a déjà rencontrée auparavant, elle se montrera joueuse et désinvolte.

Si le PJ répond d'une manière neutre, elle lui demandera s'il travaille pour la « Taupe ». S'il ne se prononce toujours pas, elle lui glissera une pièce de platine et lui dira de revenir à minuit s'il en veut davantage. Puis elle s'éloignera en dansant.

Si le PJ laisse entendre qu'il travaille pour la guilde des voleurs, elle fera discrètement signe à Hap de venir les rejoindre et de se présenter. Hap lui parlera des événements locaux, et lui dira qu'il a une mission à proposer à un voleur astucieux. Il n'évoquera pas le moins du monde son appartenance à la guilde.

Si le PJ et Miri conviennent d'un rendez-vous dans la soirée, Hap viendra seul. Il racontera au PJ que certaines activités récentes ont perturbé le bon fonctionnement de l'entrepôt, et qu'il est prêt à lui offrir 100 po s'il parvient à découvrir de quoi il retourne.

Hap se refuse à faire appel à un voleur de sa guilde, car il sait qu'un agent double se cache parmi eux. Il s'agit en fait de Miri, qui s'est vendue à Kon Bardiche parce qu'elle était persuadée que celui-ci avait un grand avenir à Haute-Écluse une

Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

fois que le Bandit des Goèles régnerait sur la ville (ce qui ne serait évidemment plus le cas de Hap). De son côté, Kon s'est efforcé de lancer Madame Reysik sur une fausse piste, en lui faisant croire que le Bandit des Goèles appartenait à la guilde de Haute-Écluse.

L'entrepôt

Le PJ peut entendre parler des individus qui rôdent autour de l'entrepôt par l'intermédiaire de diverses sources : le manoir de Grisvenelle, Hap Piedlointain, Miri Doucetouche, le barbier ou Mysh le Crapaud.

Au cours des derniers mois, Kon Bardiche, lieutenant dans la milice de la ville, a accepté des pots-de-vin de diverses provenances. Deux de ses « fournisseurs » principaux sont Melbourne Grisvenelle et le Bandit des Goèles. Il a utilisé l'argent pour acheter des armes et des armures destinées à ses hommes de main et à ceux du Bandit des Goèles, en vue d'une attaque planifiée contre la guilde des voleurs.

Durant la journée, l'entrepôt n'est qu'un simple entrepôt ; mais pendant la nuit des chariots se glissent à l'extérieur et se rendent en ville pour distribuer des armes et des armures dissimulées dans une cache souterraine. Dans un bureau au centre du bâtiment se réunissent Kon, Miri et un certain nombre des hommes de main du Bandit des Goèles ; ils y complotent la chute de la guilde — et, bien que certains ne le sachent pas, le coup d'état contre le Duc Garlin.

Un voleur talentueux se dissimulant dans l'ombre pourra peut-être entendre Kon déblatérer sur la façon dont il va faire plier les deux guildes et les fouler aux pieds. Pendant son petit discours, Miri affichera un sourire pervers. Les malfrats feront preuve de légèrement plus de tact, parlant peu mais mettant l'accent sur la cruauté des événements à venir.

Six gardes effectuent des patrouilles dans tout l'entrepôt.

Gardes (V2) : CA 7 ; VD 12 ; pv 8 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1-6 ; AL CE

Les ombres sont épaisses dans l'entrepôt, ce qui confère un bonus de +20% à tous les jets de « dissimulation dans l'ombre ». Si le PJ possède un équipement approprié, y compris des chaussures de cuir souple, le MD peut également lui accorder un +20% sur ses jets de « mouvement silencieux ».

Le bureau ne contient rien qui puisse permettre d'incriminer Kon, Miri ou leur commanditaire ; mais savoir ce qui se passe dans l'entrepôt serait très utile à certaines personnes.

L'administration

Le PJ peut penser que les autorités de Haute-Écluse auraient sans doute l'utilité des informations qu'il a rassemblées ; ce qui le conduira probablement devant Dag Saborus, le maire et prêtre de la ville.

C'est là qu'il pourra constater à quel point tout Haute-Écluse est gagné par la corruption. Il est impossible d'obtenir rapidement ou gratuitement un rendez-vous avec le maire. Si le PJ désire réellement s'entretenir avec ce dernier, il devra passer par quatre intermédiaires, chacun requérant un pot de vin de 10 à 100 po (1d10 x 10 po). De plus, chacun de ces fonctionnaires repoussera le rendez-vous 1d6 fois, de 1d3 jours à chaque fois.

Si le PJ finit par rencontrer le pompeux maire de la ville, celui-ci lui tapotera paternellement sur la tête et lui enjoindra de se tenir à l'écart de tout ça. Si le PJ semble disposer de preuves contre Dag (peut-être prises dans le bureau de Grisvenelle), ce dernier essaiera de le soudoyer pour qu'il lui cède les objets compromettants en question ou oublie toute l'affaire.

Conséquences de la réunion à l'entrepôt

Si le PJ rapporte à Hap Piedlointain ce qu'il a entendu à l'entrepôt, le petit-homme lui révélera son véritable statut et lui demandera s'il veut bien se joindre à sa guilde et travailler pour lui. En effet, le PJ est encore inconnu à Haute-Écluse, et pourra plus facilement mener des investigations que ses propres hommes. Quant à Miri, Hap dira qu'il va s'en occuper à sa façon. Il proposera au PJ 100 po par semaine en rétribution de ses services.

Le MD devrait encourager le PJ à travailler pour plus d'une personne à la fois ; après tout, tous les autres protagonistes de cette histoire le font, alors pourquoi pas lui ?

Si le PJ rapporte ce qu'il a entendu à Madame Reysik, celle-ci le félicitera chaleureusement et lui donnera une récompense de 500 po. Inutile de dire que Kyma en sera très mécontente et redoublera d'efforts pour lui mettre des bâtons dans les roues.

Les conseils d'un sage

La plupart des habitants de la ville admettront à contrecœur que Mysh est une bonne source d'informations, bien qu'il fasse toujours payer ses services très cher.

Si le PJ va effectivement consulter le mage dans l'espoir d'obtenir un indice, celui-ci lui fournira quelques vers sibyllins en échange de 100 po.

1. *Pour faire jaillir la vérité*
Et sauver le royaume
Trouve le cercle
Que l'on porte à la main.

2. *Dans la cité des nuages*
Les aigles du passé
Reviendront enfin.

3. *Le serpent se cache*
Là où personne ne peut le voir
À moins d'avoir pu parler
Avec le faucon voyageur.

4. *Pour concocter l'élixir*
Ajoute un soupçon
De cendre d'aigle
Et un œil de moufette
Bois la potion
Et découvre l'ivrogne.

Mav et les soldats de Haute-Écluse

Après avoir vu Kon se vendre au Bandit des Goèles, le PJ peut aller trouver Mav Lakorak afin de lui révéler quelle sorte de canaille est son lieutenant.

La plupart du temps, Mav passe ses journées en ville, à garder un œil sur ce qui s'y déroule et à discuter avec les marchands. Il engagera volontiers la conversation avec le PJ, et proposera même de l'inviter à déjeuner. Mais il rejettera toute suggestion impliquant que Kon puisse être autre chose qu'un guerrier hors pair et un officier dévoué.

Après cette conversation, Mav rapportera à Kon les paroles du PJ. Si les révélations faites par ce dernier étaient vraiment très graves, Kon s'en alarmera. Et si le PJ continue à rôder dans les parages, il le traquera et essaiera de l'éliminer — un problème supplémentaire pour le jeune voleur.

L'ivrogne de Haute-Écluse

Si le PJ traîne un peu en ville, tout spécialement dans la ruelle derrière le Griffon Gris, il finira par tomber sur l'ivrogne de Haute-Écluse, Lyke Knoor, un individu assez pathétique. S'il s'approche de lui, ce dernier se mettra à grommeler des choses inintelligibles, et à le supplier de lui offrir un verre à boire.

Lyke Knoor, qui est également le Bandit des Goèles et le fils de feu le Duc Zadaraq, s'accrochera au PJ, en utilisant son état d'ébriété comme une couverture pour lui soutirer des informations sur la raison de sa présence en ville et sur les derniers événements survenus dans le royaume de Garlin.

Si le PJ discute avec Lyke pendant un certain laps de temps, il remarquera peut-être l'anneau sigillaire en or, probablement de très grande valeur, que celui-ci porte au doigt. Étant donné que Lyke porte des gants usés et un peu déchirés, la bague est difficile, mais pas impossible à apercevoir. Pour chaque tour que le PJ passe en compagnie de Lyke, il a 5% (cumulatifs) de chances de repérer l'anneau (soit par une observation soigneuse, soit par une imprudence de son interlocuteur ; passer deux heures avec l'ivrogne lui donne donc 60% de chances de réussite). Si le PJ essaie de s'emparer de l'anneau, Lyke s'enfuira en courant et en hurlant à la garde. S'il le questionne à propos de l'anneau, il le considérera d'un œil soupçonneux et se hâtera de s'éloigner.

Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

La boutique de magie

Mysh « le Crapaud » a établi sa boutique dans la tour décrépite qui se dresse au milieu de la ville. Il y vend principalement des décoctions chimiques, mais possède également quelques objets magiques mineurs (+2 maximum).

Il se peut que le PJ s'adresse au magicien dodu pour toutes sortes de raisons. Celui-ci utilisera son stock de potions au mieux — tout particulièrement celles de *ESP* qui lui permettront de détecter les pensées de son client. Ainsi, il apprendra que ce dernier est un voleur ; comme il connaît déjà tous ceux de Haute-Écluse, il en déduira qu'il est indépendant et donc prêt à accepter toute offre lucrative. Il lui proposera une mission très simple — pénétrer dans la maison du boulanger, trouver la statuette de porcelaine noire représentant un faucon, s'en emparer et la lui ramener ; en paiement de quoi, il lui remettra 1.000 pièces d'or.

Mysh sait que Grisvenelle recherche le faucon, et il espère échanger celui-ci contre un accès à sa bibliothèque secrète.

Le faucon de porcelaine noire

Il y a bien des siècles, l'empereur d'un royaume lointain souhaita témoigner sa gratitude à un paladin qui l'avait débarrassé d'un énorme dragon. Il fit fabriquer un faucon de platine recouvert de gemmes de la tête aux pattes ; et pour dissimuler sa valeur réelle, il ordonna qu'on l'enrobe d'une épaisse couche de porcelaine noire. L'astuce porta ses fruits, puisque le paladin put revenir jusqu'aux abords de la rivière de Thadysh sans que personne n'ait tenté de s'emparer de son trésor. Toutefois, durant une excursion dans les collines des Goèles, il se fit tuer ; et le faucon disparut.

Le boulanger de Haute-Écluse est récemment entré en possession de la statuette, bien qu'il ne connaisse ni son histoire ni sa valeur. Celle-ci a été retrouvée par son fils, qui fut également abattu dans les Goèles. Aujourd'hui, le faucon est posé sur la cheminée de l'appartement du boulanger.

Le dérober ne devrait pas être très difficile, puisque le boulanger et sa femme ont le sommeil lourd, et qu'ils n'attachent à l'objet qu'une valeur purement sentimentale. Pour un voleur, escalader le mur de leur appartement sera très facile (+20%), et ouvrir les volets d'une fenêtre plus encore (+40%). L'oiseau est disposé bien en vue.

Antre du Bandit des Goèles

Il est extrêmement bien camouflé, et presque impossible à découvrir à moins de savoir où le chercher. Le PJ n'apprendra son emplacement que lors de sa rencontre avec Trevor Hawks (le plan du repaire se trouve à l'intérieur de la couverture).

Une fois à l'intérieur, le PJ a une chance sur 6 à chaque tour de tomber sur un des hommes de main du Bandit des Goèles. Il peut faire un jet de « détection des bruits » pour chaque rencontre, et réagir en fonction du résultat obtenu. À l'intérieur du repaire, les ombres sont épaisses et profondes, et toute personne tentant de s'y dissimuler bénéficie d'un bonus de +30%.

Hommes de main (V1) : CA 5 ; VD 10 ; pv 7 ; TAC0 20 ; #AT ; Dég. 1d4 +1 ; AL variable mais toujours mauvais.

1. Entrée

L'entrée est dissimulée au cœur d'un très vieux saule, et il faut réussir un jet pour « crocheter les serrures » à -30% pour l'ouvrir. Si le PJ échoue, il peut toujours se dissimuler aux alentours et attendre que l'un des hommes de main lui ouvre la voie, puis se glisser à l'intérieur à la suite de celui-ci. Pour ce faire, il doit réussir un jet pour « se cacher dans l'ombre » et de « mouvements silencieux » (avec un bonus de +25% pour chaque).

2. Escaliers

Si le PJ parvient à pénétrer dans le repaire par lui-même, il devra descendre un escalier de bois en colimaçon. Dès qu'il posera le pied sur la première marche, il produira un craquement très bruyant (+30% sur le jet pour « détecter des bruits » de tout homme de main se trouvant dans un rayon de 9 mètres). Un jet réussi pour « trouver/désamorcer les pièges » (à +10%) lui permettra de s'apercevoir que les escaliers servent d'alarme. Étant donné la façon dont ils ont été construits, il est impossible d'étouffer les craque-

ments ; mais en prenant le temps nécessaire pour les étudier, le PJ pourra éviter les marches bruyantes. Il lui faudra au moins 1d6 +3 minutes pour détecter celles qui sont piégées parmi les 60 que comporte l'escalier.

Si le PJ entre à la suite d'un ou plusieurs hommes de main, il s'apercevra que ceux-ci ne posent le pied que sur les marches paires. Après la troisième enjambée (marche n° 6), ils descendent sur la marche suivante (marche n° 7) et empruntent ensuite les marches impaires pendant trois autres enjambées. Puis ils continuent à alterner entre pair et impair jusqu'à ce qu'ils atteignent le bas. Si le PJ réussit un test d'Intelligence, il pourra comprendre et mémoriser la procédure, et suivre les bandits sans se faire remarquer.

3. Grotte

Cette vaste grotte sert d'entrepôt et d'embarcadère secret ; c'est là que le Bandit des Goèles et ses complices stockent leurs provisions et amarrent les bateaux qu'ils utilisent pour arraisonner les barges commerciales.

Le PJ peut pénétrer dans le repaire par la grotte ; mais dans ce cas il devra nager sous l'eau pour franchir le portail déguisé, ce qui nécessitera un jet de Natation.

Deux bandits montent la garde aux portes situées de chaque côté de la grotte. Ils sont ivres et endormis, et des clés de bronze pendent à leur ceinture. Il est très facile de les leur dérober (+30% au jet de « vol à la tire »). Toutefois, si le PJ tente de les tuer, il doit y parvenir du premier coup ; sans quoi ils se mettront à crier et réveilleront tous leurs camarades.

À l'intérieur de la grotte, le PJ pourra trouver des tonneaux de vin, de la viande séchée, et des aliments rangés tout le long des murs. Les bateaux sont bien entretenus, mais une rapide inspection permettra de détecter qu'ils sont tous munis d'une bonde. Si on tire cette dernière, les bateaux coulent en l'espace de quelques minutes. Mais l'eau est assez peu profonde, de sorte qu'ils pourraient aussi être remis à flot facilement (en une journée maximum).



4. Armurerie

Cette pièce est remplie d'épées, d'arcs, d'épieux, de cottes de mailles, de boucliers et de heaumes. Dans plusieurs coffres, on peut trouver des tuniques et des chemises neuves arborant un blason peu répandu. Un jet d'héraldique réussi révélera qu'il s'agit des armoiries de la famille Zadaraq, qui régnait autrefois sur les terres de Garlin.

5. Salle d'entraînement

C'est ici que les malandrins s'entraînent au maniement de l'épée et de l'arc. Sur le mur opposé à la porte se dressent un certain nombre de cibles de forme humaine, criblées de flèches et de carreaux d'arbalète. Le long des autres murs s'alignent des mannequins de bois revêtus de tuniques aux armes du Duc Garlin, sur lesquels on s'est visiblement beaucoup entraîné.

Si le PJ fouille le repaire durant la journée, il y a 4 chances sur 6 pour que cette pièce soit occupée par une dizaine d'hommes de main en train de s'entraîner au maniement de l'épée. La nuit, cette salle est toujours vide.

6. Cantine

Cette vaste salle contient une soixantaine de chaises et quatre longues tables, sur lesquelles sont disposées des assiettes et des chopes d'étain.

Deux malandrins, qui s'ennuient à mourir mais ne dorment pas, gardent la porte menant aux quartiers d'habitation. Il sera pratiquement impossible au PJ de se dissimuler dans l'ombre ou de se mouvoir silencieusement dans cette pièce (pénalité de -50% sur les deux types de jets) sans se faire repérer.

Le PJ a une chance sur 6 de tomber sur 1d6 +2 bandits assis autour d'une table, en train de se restaurer et de boire.

Si le PJ rebrousse chemin jusque dans l'armurerie et endosse une tunique de Zadaraq ou une cotte de mailles et un heaume, il peut faire un jet de Déguisement à +4 afin de se faire passer pour un des hommes de main du Bandit des Goèles. S'il réussit, un des gardes postés à la porte lui ordonnera de retourner aux quartiers d'habitation. S'il échoue, les deux gardes le soumettront à une salve de questions ; s'il ne répond pas correctement, ils l'attaqueront (voir leurs caractéristiques dans la description de la pièce n°1).

7. Cuisine

Plusieurs grands feux brûlent au centre de cette pièce ; leur fumée disparaît par des trous d'aération pratiqués dans le plafond. Une pléthore de couteaux et autres ustensiles de cuisine pendent du plafond, et deux marmites de ragoût fumant mijotent sur les flammes. Les placards situés au fond de la pièce ne contiennent que des légumes et autres aliments.

8. Quartiers d'habitation

Les chambres dans lesquelles dorment les acolytes du Bandit des Goèles sont disposées de part et d'autre d'un long corridor. Chacune contient des lits superposés, des coffres cadenassés et des placards. À toute heure de la journée, une dizaine d'hommes environ se tiennent dans chaque chambre, jouant aux cartes ou aux dés ou se saoulant consciencieusement.

Si le PJ est assez astucieux pour explorer le repaire pendant que les bandits sont partis en expédition, chaque chambre ne contiendra qu'un seul homme, probablement endormi ou tellement ivre qu'il ne constituera aucune gêne pour la suite de ses investigations.

9. Couloir piégé

Le centre de ce couloir est occupé par un piège évident : un précipice non camouflé, profond d'environ 7 mètres et dont le fond est hérissé de pieux acérés (2d6 +6 points de dégâts si jamais le personnage tombe dessus). Le MD doit être clair sur le fait qu'une chute dans la crevasse entraînerait une mort presque certaine. Une planche de bois large d'à peine une vingtaine de centimètres a été jetée en travers du précipice. Pour la traverser, il faut réussir un jet de Funambulisme à +3.

Ce couloir est l'antichambre du somptueux appartement du Bandit des Goèles. Il ne contient rien d'autre que le piège. La porte menant à la chambre à coucher du bandit est fermée à clé (-5% pour l'ouvrir).

10. Chambre à coucher

Cette chambre luxueuse pourrait même rivaliser avec celle de Melbourne Grisvenelle. Elle est décorée des plus beaux trésors rapportés des expéditions de piratage sur la rivière. Des tentures de soie et de satin réchauffent les murs de pierre froide décorés par des tableaux d'une douzaine d'artistes (dont certains très connus). L'une de ces peintures représente un Duc Zadaraq songeur, revêtu d'une cotte de mailles elfique et brandissant une épée magique brillante. Si le PJ a déjà eu l'occasion d'approcher le bandit, il s'apercevra de sa forte ressemblance avec l'homme représenté sur le tableau. S'il a parlé avec Lyke Knoor, et qu'il réussit un jet d'Intelligence à -5, il remarquera que le dessin ressemble beaucoup à l'ivrogne de la ville.

Un jet d'histoire locale réussi (avec un bonus de +1) révélera que l'homme du tableau n'est autre que l'ex-souverain du royaume, le Duc Zadaraq.

Le sol est couvert de carreaux dans lesquels sont incrustés des fragments de diamants, de saphir et de rubis. Chaque carreau a une valeur d'une pièce d'argent.

Le lit est un nid de douceur et de moelleux. Sur l'un de ses côtés se dresse une table de nuit sur laquelle est posée une petite boîte, fermée à clé et piégée avec une aiguille empoisonnée. Si le PJ déclenche ce piège, il devra réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -1 ; sans quoi il subira un point de dégât par heure pendant 2d10 heures. Sous le lit, dans un coffre de fer ouvert, se trouvent des flacons d'antidote — mais aucune étiquette n'indique leur nature. Dans la boîte piégée, le PJ trouvera un anneau sigillaire en or, identique à celui de Lyke Knoor, un cachet d'argent portant le même symbole, une bougie de cire, des allumettes, une plume, de l'encre et du papier, ainsi que deux lettres scellées et cachetées.

Ces dernières sont rédigées en commun ; si le PJ les ouvre, il n'aura aucune difficulté à les lire. L'une d'elles autorise Kon Bardiche à prendre le commandement de la garnison de Haute-Écluse, et à faire exécuter Mav Lakorak. L'autre est une proclamation adressée aux marchands et aux habitants du royaume, et affirmant que le porteur de l'anneau est l'héritier du trône du Duc Zadaraq, et le propriétaire légitime du royaume de Garlin.

Le PJ trouvera trois coffres contenant chacun 3.000 pièces d'argent. Leur faire traverser le couloir piégé s'avérera très difficile (pénalité de -2 à tous les jets après que toutes les autres modifications éventuelles aient été effectuées).

Les preuves

Une fois que le PJ aura récupéré l'anneau sigillaire, le cachet d'argent et les lettres, il devra ressortir du repaire et retourner en ville ; ce qui ne devrait pas être trop difficile s'il n'a pas laissé derrière lui de cadavre susceptible d'éveiller l'attention des autres bandits.

Muni des preuves de l'identité et de la cachette du Bandit des Goèles, le PJ dispose de plusieurs choix et opportunités. S'il est prudent, il peut en retirer beaucoup d'argent et de pouvoir. S'il est retors, il peut même vendre les informations en sa possession à plus d'une personne, et en retirer des bénéfices multiples. Même s'il ne fait pas preuve de beaucoup d'imagination, il peut quand même s'enrichir considérablement et gagner pas mal de points d'expérience.

Les réactions de chaque PNJ et la récompense qu'ils proposeront au PJ sont décrites ci-dessous. Le MD doit prendre garde à bien interpréter chacun de ces personnages en tenant compte de leur caractère et de leurs motivations originelles.

Madame Reysik

Si le PJ retourne auprès de son supérieur et lui fournit les preuves récoltées, il s'attirera les faveurs de toute la guilde de voleurs de Blanche-Écluse. Madame Reysik lui donnera une récompense de 3.000 po, et la valeur de 2.500 points d'expérience d'entraînement personnel. De plus, elle le promouvra au grade de second lieutenant, en faisant ainsi son nouveau bras droit.

Kyma la Hache, Miri Doucetouche

Si le PJ ramène ses preuves à Kyma (et même s'il l'a battue au cours du concours qui les a opposés), celle-ci essaiera de le tuer et de s'emparer des objets pour les rapporter elle-même à Madame

Chapitre 4 : Éléments d'Intrigue

Reysik, et retirer toute la gloire de l'affaire. Miri essaiera également de tuer le PJ, et de s'emparer de l'anneau, du cachet et des lettres pour les remettre à Kon Bardiche.

Hap Piedlointain

Hap accordera au PJ une récompense de 1.000 po, et fera de lui son nouveau lieutenant (après s'être « définitivement » débarrassé de Miri Doucetouche).

Dag Saborus

Le maire pompeux tentera de persuader le PJ de garder ses preuves « sous le coude » pendant aussi longtemps que possible. Pour cela, il est prêt à lui verser jusqu'à 500 po par semaine (il commencera par en proposer une centaine seulement). Mais à moins que le PJ ne se montre extrêmement prudent, Dag finira par essayer de le tuer et de récupérer les preuves pour lui.

Capitaine Mav Lakorak

Le loyal capitaine amènera les preuves au Duc Garlin qui, en retour, récompensera le PJ en lui attribuant une médaille, 2.000 po et un poste administratif dans son royaume. Il se peut même que le PJ finisse par occuper la place laissée vacante par Dag Saborus. Kon Bardiche sera exécuté. Les preuves permettront également de confondre Melbourne Grisvenelle, qui s'enfuira du royaume (et pourra devenir l'« éternel ennemi » du PJ au cours des aventures suivantes).

Melbourne Grisvenelle

Le magnat prendra les preuves et les rendra à Lyke Knoor. Il offrira 10.000 po en liquide au PJ, et lui ordonnera de quitter le royaume de Garlin au plus vite pour ne plus jamais y remettre les pieds. Si le PJ tergiverse pendant plus d'une journée, il engagera des mercenaires pour se débarrasser de lui.

Lyke Knoor (le Bandit des Goèles)

En tant qu'héritier du Duc de Zadaraq, Lyke Knoor voudra récupérer les preuves qui pèsent contre lui. En fonction de l'opinion du PJ quant à son identité, il pourra lui proposer une misère ou au contraire une très grosse somme pour récupérer les trois objets — il lui offrira même de prendre la direction d'une guilde ou des deux (après qu'il soit devenu Duc et qu'il ait détruit les guildes actuelles). Mais il est suffisamment impitoyable pour tenter de tuer le PJ ; ce qui, étant donné les ressources dont il dispose, ne devrait pas être très difficile.

Kon Bardiche

Comme tous les autres conspirateurs, Kon essaiera de tuer le PJ afin de rendre les preuves à Lyke Knoor.

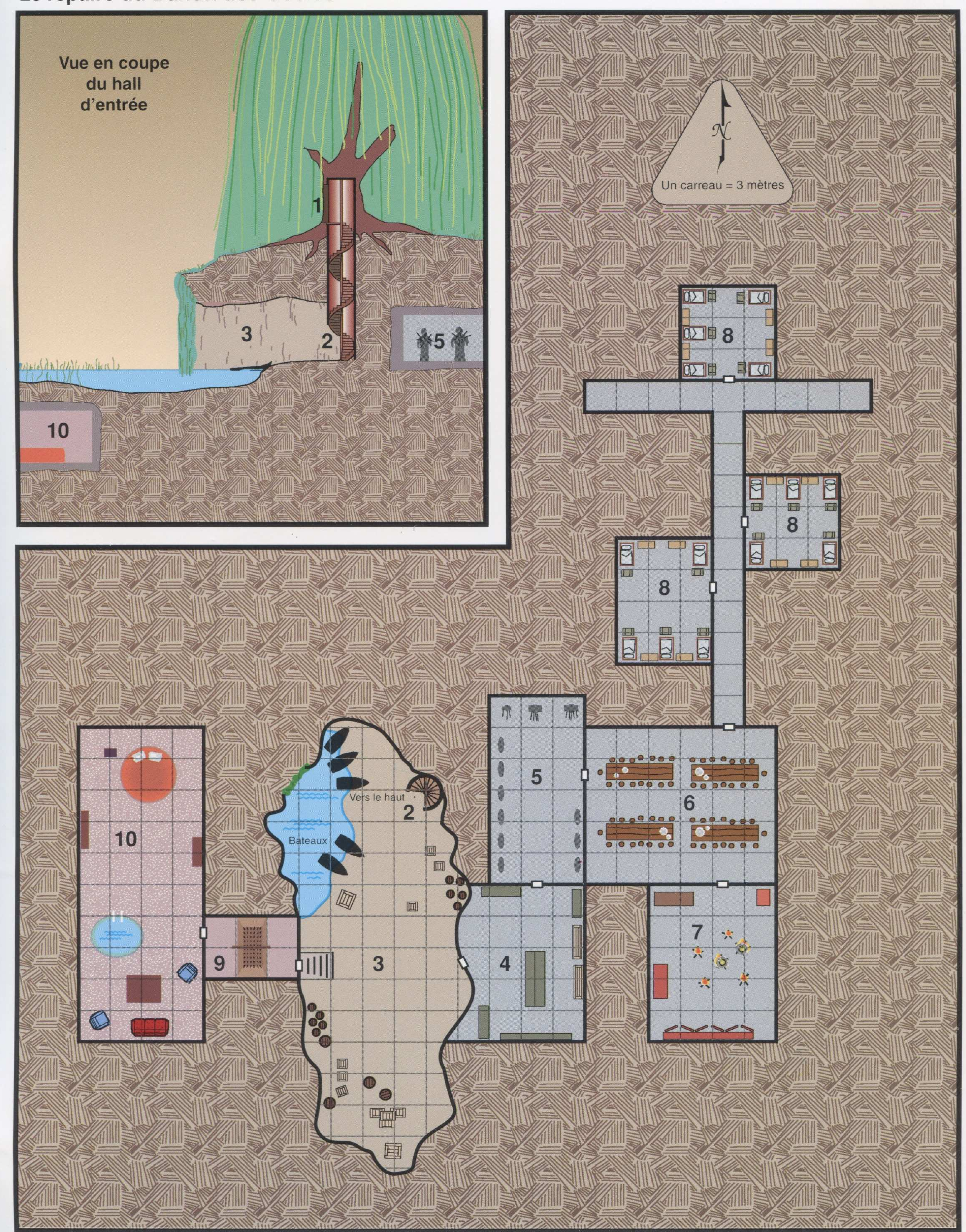
Mysh « le Crapaud »

Mysh offrira au PJ un certain nombre de petits objets magiques (+1 maximum). Il utilisera les preuves pour confondre Melbourne Grisvenelle et s'emparer de ses trésors et de ses livres de sorts. Il fera également en sorte que Lyke Knoor soit capturé et pendu en tant que traître. Mysh pourrait constituer un très bon allié ; il n'oubliera jamais la faveur que lui a faite le PJ et fera tout son possible pour aider ce dernier dans le futur (après avoir étudié les livres de la bibliothèque de Grisvenelle, il pourra atteindre le 8ème niveau).

Trevor Hawks, Luci Janns

Tous deux essaieront de persuader le PJ de porter les preuves au Duc Garlin, ou du moins à Mav Lakorak, et de se choisir une carrière plus honnête. Puis Trevor repartira dans ses chers marais. Luci, après avoir poliment pris congé du PJ, continuera à arpenter le royaume de Garlin en immortalisant les exploits de celui-ci dans ses récits et ses chansons.

Le repaire du Bandit des Goèles





Aventure de jeu officielle

L'Épreuve du voleur

de Troy Christensen

Pendant des années, les voyageurs et les marchands ont pu vaquer paisiblement à leurs affaires le long de la rivière de Thadysh. Mais soudain, un renégat masqué connu sous le seul nom du Bandit des Goèles, transforme les eaux paisibles de la Thadysh en un repaire de pirates ! Qui est ce malfrat ? Que complote-t-il exactement ? Même la guilde de voleurs locale est incapable de découvrir la vérité.

L'Épreuve du voleur est un scénario de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® spécialement conçu pour un MAÎTRE DE DONJON™ et un personnage-joueur. C'est un interlude parfait à une campagne, qui convient à un voleur désireux d'acquérir quelques points d'expérience supplémentaires. Qu'il soit un débutant astucieux ou un brigand expérimenté, *l'Épreuve du voleur* lui permettra de tirer parti de toutes ses capacités spéciales.

Pourrez-vous démasquer le Bandit des Goèles ? Les récompenses promises sont considérables, mais prenez garde : l'aventure et le danger vous attendent à chaque lacet de la rivière !

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

